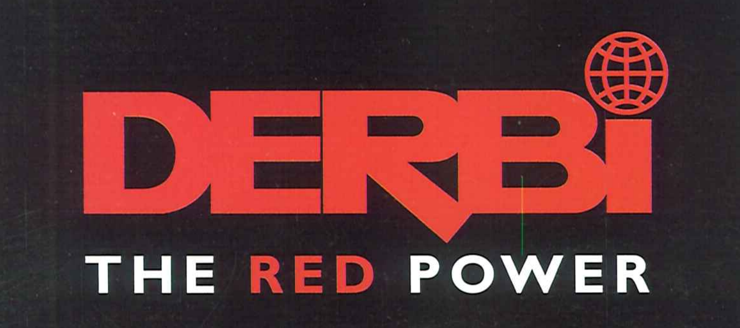

LA REVISTA PARA LOS FANS DE
NINTENDO 64
MC
Nº8
375 Ptas
64
MAGAZINE
LA UNIÓN HACE LA FUERZA
Link y Banjo arrasan en la E3
BACANAL DE GUIAS:
FORSAKEN
COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98
QUAKE 64
00008
8 414090 102780
PERFECT DARK
EL RELEVO DE GOLDENEYE
MISSION: IMPOSSIBLE
JET FORCE GEMINI
WIPEOUT 64
TUROK 2

PREDATOR



Lo único estable en tu vida

www.derbi.com





Número 8 31 Agosto
1998

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.
Director edición española:
Sergio Arteaga
Director técnico: Carlos Robles
Redactora: M.Carmen Sánchez

Maquetación Electrónica:
Ferran Reig/Sonja Albertin

Colaboradores:
J. J. Trujillo, Miquel López,
Sonia Ortega, Magda Roselló,
Eladio Sánchez.

Dirección Editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es

Publicidad de Consumo
Alba Fernández
Monestir 23, 08034
Tel: (93) 280 43 44
Fax: (93) 372 95 78

Madrid:
Carmen Caparrós
Elena Cabrera
e-mail - comercial.mad@mcediciones.es
Gobelas, 15 planta baja
28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80
Fax: (91) 372 95 78

Barcelona:
Carmen Martí
carmen.marti@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20 Esc. A,
Entlo. 2ª, - 08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66
Fax: (93) 212 62 55

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: (93) 323 20 76

Redacción Magazine 64:
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20,
Esc. A, Entlo. 2ª- 08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66 Fax: (93) 212 62 55

Filmación y fotomecánica:
MC Ediciones Monestir, 23 - 08034 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHICK Tel: 93 574 37 44
Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.A.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac- Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

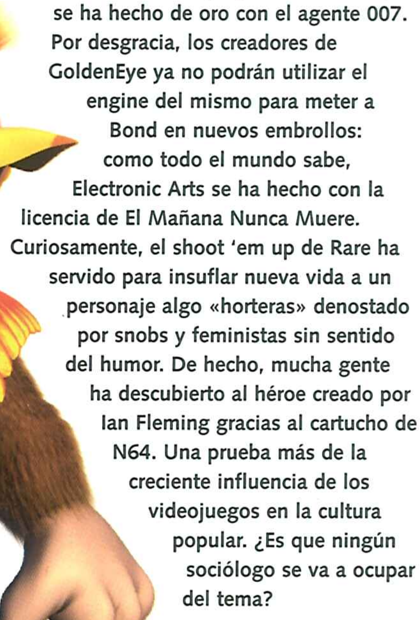
Edita: MC Ediciones, S.A.
Administración
C/ Monestir, 23.
Tel: (93) 280 43 44Fax: (93) 280 39 74
08034 - Barcelona

BIENVENIDO A 



Será verdad que no veremos Resident Evil en la N64? ¿Nos privará Capcom de su obra maestra esperando que así le descuelguen el sambenito de instigador de la violencia? Pues vaya. Son ganas de truncar los esfuerzos de Shadowman, Quake II y Forsaken por librar a la Nintendo 64 de su aureola de ingenuidad. Cuando con poner una etiqueta de «No recomendado para menores» tenían de sobra... De confirmarse que nos quedamos sin los zombis de Capcom, a los amantes del terror nos queda el consuelo de que Castelvania será más escalofriante de lo que creíamos. Vaya una cosa por la otra.

Y puestos a hablar de juegos de horror... ¿para cuándo un cartucho con licencia Alien? No nos referimos a uno de esos infames shoot 'em up que han aparecido para arcade y PlayStation, sino a una terrorífica aventura en rigurosas 3-D a la altura del fascinante depredador extraterrestre ideado por Hansruedi Giger casi veinte años atrás. Arrollaría en las listas de ventas, seguro.



Tienes razón: una licencia de la categoría de Alien debe de ser carísima, pero si se sabe aprovechar se amortiza con creces. Que se lo pregunten a Rare, que se ha hecho de oro con el agente 007. Por desgracia, los creadores de GoldenEye ya no podrán utilizar el engine del mismo para meter a Bond en nuevos embrollos: como todo el mundo sabe, Electronic Arts se ha hecho con la licencia de El Mañana Nunca Muere. Curiosamente, el shoot 'em up de Rare ha servido para insuflar nueva vida a un personaje algo «horteras» denostado por snobs y feministas sin sentido del humor. De hecho, mucha gente ha descubierto al héroe creado por Ian Fleming gracias al cartucho de N64. Una prueba más de la creciente influencia de los videojuegos en la cultura popular. ¿Es que ningún sociólogo se va a ocupar del tema?



64 PARA LOS FANS DE NINTENDO Nº 9 31 de agosto de 1998

SUMARIO

64 VISIÓN DE FUTURO
Desde la página 16

16 **JET FORCE GEMINI**



Rare explora los límites de la perfección en su nuevo proyecto de shoot 'em up.

18 **MISSION: IMPOSSIBLE**



Nos infiltramos en la embajada rusa en busca de una muñeca ídem.

20 **TUROK 2**

Da rienda suelta a tu «dinofobia» a punta de mortero.



22 **SPACE CIRCUS**

Siglo XXV. Bienvenidos al circo, el mayor espectáculo de los mundos.

24 **BANJO-KAZOOIE**

¡Ocho páginas de imágenes inéditas! Empáchate de Banjo y su plumífera amiga en nuestra fabulosa preview.

PERFECT DARK

¿GoldenEye 2? ¿O algo completamente diferente? Averígualo en la página 32

LIVE FROM E3! '98

Todas las maravillas de la E3 en vivo y en directo. 36

SUMARIO

64 CUENTA ATRÁS Desde la página 8

Y también...
GLOVER, WWF, STAR SOLDIER: VANISHING EARTH, WINBACK y BUCK BUMBLE

WIPEOUT 64
Psygnosis entra en los 64 bits por la puerta grande.



8

EXTREME G 2
Vuelven las motos demoníacas de Acclaim.



9

WORLD G. P.
Los chicos de Pilotwings trabajan en un nuevo cartucho.



9

EARTHWORM JIM 3D
Interplay psicoanaliza a la lombriz más famosa de los videojuegos.



10

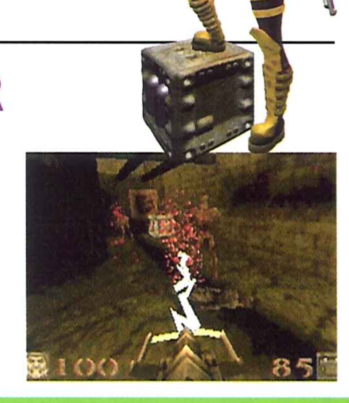
64 AL RESCATE Desde la página 46

CÓMO...

46 ... llevarse el preciado trofeo en COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98

50 ...ELIMINAR TODO RASTRO DE VIDA EN FORSAKEN

56 ...DESCUBRIR HASTA EL ÚLTIMO SECRETO DE QUAKE



66 LA FÓRMULA DEL ÉXITO
¿Cuál es el ingrediente secreto para fabricar un gran juego?



ANÁLISIS Desde la página 44

44 OLYMPIC HOCKEY 98
Compra un billete de avión a Nagano, hazte con un palo de hockey, ajústate el casco, comprueba las hombreras y... échate en el sofá a leer nuestro mejor análisis de este mes.



SECCIONES

6 ACTUALIDAD NINTENDO
Todo lo que siempre quisiste leer y nunca te atreviste a imaginar.

15 NOTICIAS RPG
Si estás hasta el gorro de avances de Zelda, sáltate esta sección.

42 MADE IN JAPAN
Perfecciona tu japonés con la ayuda de nuestro corresponsal en Tokyo.

62 CUENTA, CUENTA...
Haznos consultas o expresa tu opinión sobre nuestra revista.

64 EL NÚMERO DE GADOLINIO
Mirad en qué página está este mes...

74 CONCURSO
Descubre el sentido de la vida con sólo rellenar un cupón.

76 DIRECTORIO
Reseñas breves e incisivas de los juegos analizados en M64.

80 SUSCRIPCIÓN
Disfruta de las ventajas de suscribirte a Magazine 64.

81 EL MES QUE VIENE...
Un avance de los contenidos del próximo número.



Peregrinamos a la Meca de los juegos

La E3 de Atlanta refrenda la supremacía creativa de Nintendo

LOS MÁS VENDIDOS

1 Forsaken 64
2 Copa del Mundo: Francia 98
4 NBA Courtside
5 GoldenEye 007
6 Yoshi's Story
7 Mystical Ninja: Starring Goemon
8 Cruis'n USA
9 Snowboard Kids
10 Super Mario 64
11 Fighter's Destiny

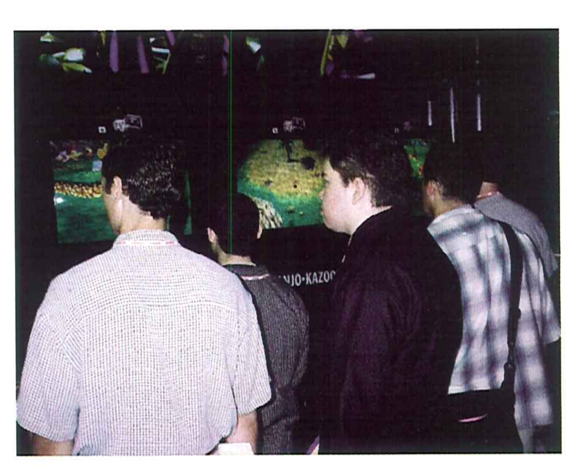
Fuente: Centro Mail
Tel. (902) 17 18 19



Fabulosa y concurrida hasta la asfixia, la Expo de Entretenimiento Electronico, E3, se reafirmó como el mayor acontecimiento de la industria de los videojuegos a nivel mundial.
El salón ocupaba el inmenso pabellón principal del Georgia World Congress Centre de Atlanta, además del Georgia Dome y el Pallebón Este (espacios no menos colosales). Nintendo, con un catálogo de novedades de extraordinaria calidad, se llevó el gato al agua, aunquen editores independientes como Acclaim, Konami o Infogrames también sedujeron a los visitantes con sus suculentas propuestas.

El primer día era imposible acercarse a cualquiera de los diez expositores de *Zelda:* siempre había al menos seis o siete personas haciendo cola para probarlo. El segundo día conseguimos pasar casi una hora a los controles de Link y lo que vimos nos dejó sobrecogidos (véase *RPG Noticias*).

F-Zero X también va a ser un cartucho magnífico, aunque su apariencia –poco espectacular todavía– no haga justicia a su fabulosa jugabilidad. Los circuitos son un dechado de originalidad y las carreras transcurren a una velocidad nunca vista. Sin abandonar el género de carreras, pero virando hacia el realismo, cabe destacar *F1 World Grand Prix*, de Video System. Este simulador de Fórmula 1 (que distribuirá Nintendo en España) es gráficamente superior al *F1* de Psygnosis para PlayStation, y presenta una conducción de los vehículos más que aceptable. Prevemos que será la bomba. *V-Rally 64,* de Infogrames, tampoco se queda atrás: rápido, detallado y con un comportamiento de los vehículos hiperrealista. Su único circuito jugable en la E3 nos confirmó que este simulador de rallies es un caballo ganador.



En vídeo, *Hybrid Heaven* tenía una pinta fantástica, y *WipeOut 64* y *Quake II* también se veían muy prometedores, aunque un poquito verdes aún. En cambio, *Rogue Squadron*, la nueva entrega de *Star Wars*, no nos convenció del todo. Aun así, les concederemos el beneficio de la duda a los chicos de LucasArts, que se inspiran esta vez en la nueva trilogía que prepara George Lucas (en concreto, en una secuencia de carreras que aparecerá en la primera película de la serie).

En general, la calidad media de los cartuchos presentados era muy alta, y no faltaron las sorpresas, como constatarás en nuestro reportaje *De la A a la Z* en este mismo número. Todo apunta a que el próximo cuatrimestre será pródigo en juegos sensacionales.



ATAJOS

DE COMPRAS VÍA SATÉLITE

Infogrames, el gigante francés de los juegos, se ha asociado a Canal + para lanzar un canal de televisión dedicado íntegramente al mundo de los videojuegos. ¿Será el primer paso hacia la venta de software por televisión interactiva?

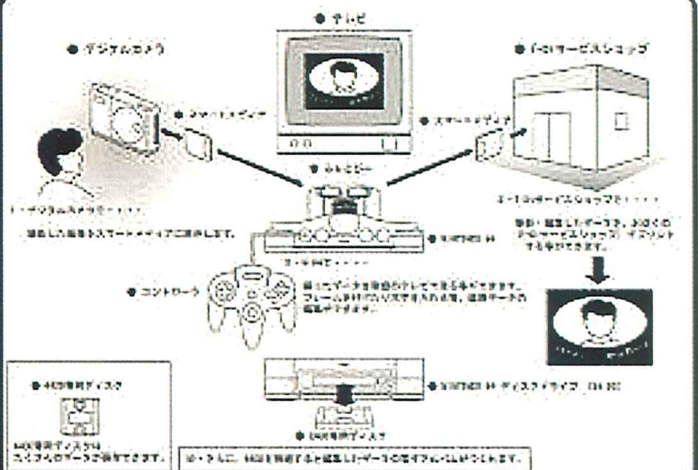
CAPCOM SE PONE SENSIBLE

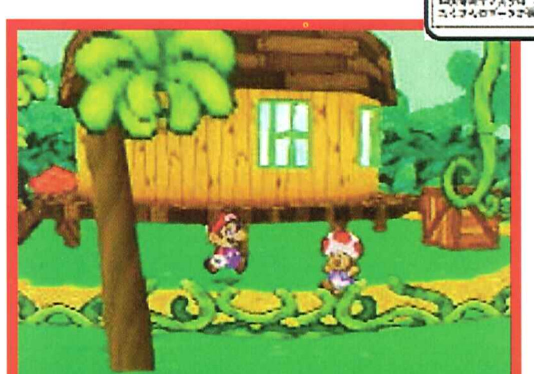
El jefe de I+D de Capcom, Yoshiki Okamoto, nos confirmó en la E3 que los creadores Resident Evil, Street Fighter y Megaman se estrenarán en N64 con un juego de puzzles con licencia Disney. Según nos dijo Okamoto, Capcom quiere librarse de su imagen de especialista en juegos violentos y gore. ¿Nos vamos a quedar sin Resident Evil en N64? ¿Y en su lugar tendremos al entrañable mundo Disney? Como si no hubiera ya suficientes juegos «de peluche» en N64...

Miyamoto promueve la división celular

Buenas noticias para los roleros a la vez usuarios de N64 y Game Boy: Nintendo está trabajando en un nuevo súper adaptador que, con el nombre provisional de Dot Matrix Game (DMG), servirá para... ¡acoplar los juegos de la Game Boy a la N64! De hecho, tendrá muchas otras utilidades: podremos cargar una o dos pantallas de nuestro cartucho preferido de N64 en una pequeña tarjeta grabable y enchufarla a la Game Boy para seguir jugando en el furgón blindado de camino al presidiario...

De la misma forma, gracias al DMG podremos «criar» a un Pocket Monster en formato Game Boy (*PM Snap*) y exportarlo al cartucho de N64 (*PM Stadium*). ¡Y aún hay más! Cuando el 64DD llegue hasta nosotros, tendremos la ocasión de hacer un intercambio continuo de material entre las dos consolas y los dos adaptadores. Habrá discos para el 64DD que nos permitirán modificar o crear escenarios y personajes para los juegos de N64 (como *F-Zero X* o *Zelda*) y después cargarlos con el DMG en una Game Boy. ¿Te lo imaginas? Vamos, inténtalo. Pero atención: además del DMG, los chicos de la gran N tienen otro artilugio interesante escondido en la manga: el Blueprint (el nombre es provisional, para variar). Se trata de otro adaptador, aunque éste no sirve para jugar sino para ver en la pantalla del televisor las fotos tomadas con una cámara digital. En nuestro país el uso de este tipo de cámaras no está todavía muy extendido, pero en Japón las utiliza todo el mundo. Con este sistema, las fotos, en lugar de grabarse en un carrete, se guardan en una especie de disquete. Para reproducirlas sobre la pantalla del televisor bastará con insertar el disco de la cámara en el Blueprint (que es como un cartucho de N64 con una ranura en la parte superior) y encajar este último en la consola, como si de un juego cualquiera se tratara. Después, con el paquete de diseño para 64DD llamado *Mario Artist*, podremos retocar las fotos, dibujar sobre ellas, etc., igual que haríamos con la Game Boy y la Pocket Camera. Por último, cuando demos por terminada nuestra obra de arte, la volveremos a grabar en el disco de la cámara digital y lo llevaremos a revelar a la tienda de fotos de la esquina. ¿Qué te parece? ¡Y todas las fotos serán en color al 100%!





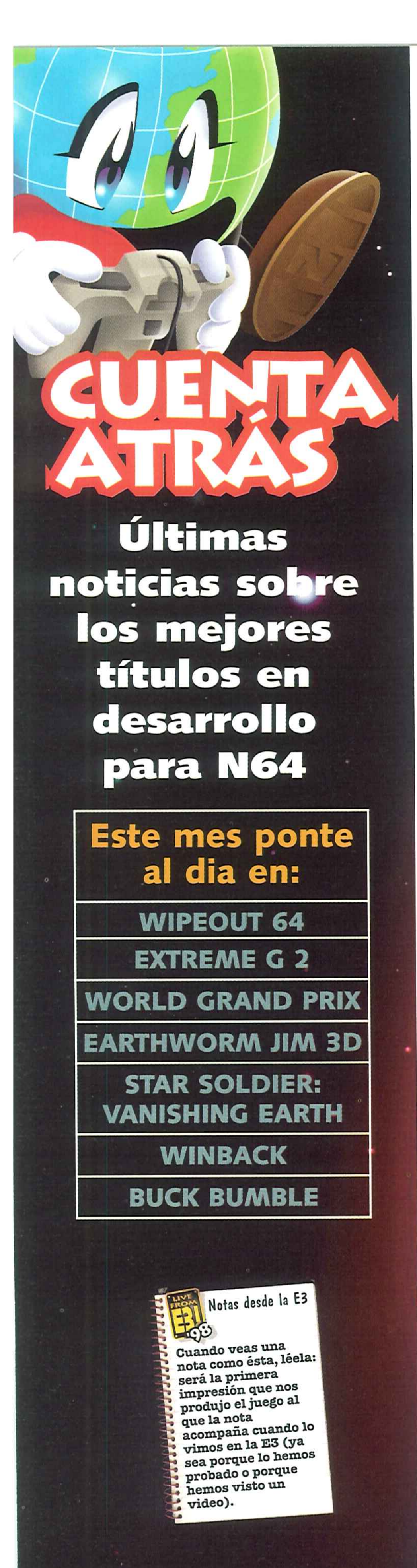


Como lo será la versión de *Gex* que Crystal Dynamics está programando para Game Boy. Hablamos de uno de los primeros juegos que saldrán al mercado para la Game Boy Color, y que se ajustará como un guante a las prestaciones de la consola de 4 bits. Además, en Crystal tienen nuevos proyectos en perspectiva para N64: *Akuji the Heartless*, *Unholy War* y *Legacy of Kain: Soul Reaver*. No quieren soltar prenda al respecto, pero parece ser que éste último será algo entre *Tomb Raider* y *Metroid*... Volviendo a Nintendo, seguro que retozarás en la hierba del jardín de tu portal cuando sepas que finalmente *Cabbage* y *Super Mario RPG II* se editarán en formato cartucho.

Miyamoto pretende compatibilizar al máximo el primero con la GB y el DMG, y simplificar el segundo (que será en 2-D, como *Yoshi's Story*) para complacer a los usuarios más jovenzuelos de N64. También se pretende incluir un modo para dos jugadores simultáneos a pantalla partida en *Super Mario 64 II* (Mario y Luigi serán los personajes seleccionables).

Otro dato interesante es que Miyamoto partirá en dos al equipo desarrollador de *Zelda* —Nintendo A.Z.— y encomendará a cada mitad el desarrollo de un título diferente. Unos se encargarán de la versión de *Zelda* para el 64DD y los otros comenzarán a dar forma, con el motor de *Zelda*, a una de esas misteriosas maravillas que tardan en terminarse dos o tres años. ¿O quizás no tanto? El señor Miyamoto quiere seguir el ejemplo de Rare, que está adelantando su *Perfect Dark* a pasos agigantados gracias a la reutilización del *engine* de *GoldenEye*. Mas no sólo Nintendo A.Z. se dividirá así que acabe de dar los últimos retoques a *Zelda*: también algunos de los más importantes equipos de desarrolladores de la compañía conocerán la mitosis, cuales son los casos de los creadores de *Yoshi's Story* y los de *1080º*
Miyamoto ha cambiado el «divide y vencerás» por «divídete y vencerás». (Es como tener al enemigo en casa). Mientras no se quede todo en un «divídete y tardarás el doble»...





Ávidos de

Llevábamos siglos esperando un juego de carreras decente para N64... ¡y ahora llegan tres!

Son tres los proyectos que amenazan con derrocar al Mejor Juego de Carreras de N64: el poderoso *Top Gear Rally*. Uno es súper realista, otro futurista y otro ultrafuturista. ¿No te recuerda al cuento de *Los Tres Cerditos*? Psygnosis será uno de los culpables de nuestra hipertensión en los próximos meses. Su *Wipeout 64* (la versión para nuestra consola del *WipeOut 2097* de PlayStation y el *WipeOut XL* de PC y Saturn) cada día está más cerca. Estamos seguros de que será un éxito de ventas, como sus versiones para las demás plataformas y las de su laureado antecesor. Las comparaciones con *F-Zero X* son inevitables, aunque en realidad los dos juegos difieren considerablemente en términos de jugabilidad. *Wipeout* hace alarde de unos gráficos espectaculares y una animación de seda. No le faltará la velocidad supersónica de *F-Zero X*, pero en el título de Psygnosis no será instantánea. Tendrás que aprender a jugar muy bien para disfrutar de una acción frenética de verdad. Sin duda, Psygnosis sabrá utilizar la fórmula ganadora que utilizó en las versiones para 32 bits: efectos de luz a tiempo real, un control impecable (y más ahora, con el stick analógico del mando de la N64) y combates a alta velocidad. Aunque, si eso no te parece suficiente, también habrá algunas cosas nuevas: 6 circuitos inéditos, 5 nuevas armas y ¡hasta 15 vehículos simultáneos en pantalla! Gráficos a la altura de la N64, un modo para cuatro jugadores y, por si te quedaban dudas, ¡la banda sonora original que siempre habíamos envidiado a PlayStation! Y todo en un cartucho. Estamos impacientes...

WIPEOUT 64			
PSYGNOSIS	96M	1-4	INVIERNO DEL 98

LIVE FROM E3 98 — Notas desde la E3

Wipeout

Sólo había un circuito jugable y la nave volaba por él a una velocidad endiablada. Las armas todavía no tenían efectos de luz y no había niebla. Promete un modo multijugador muy divertido.



Llega a los checkpoints antes de que la cuenta atrás llegue a cero o habrás perdido.

La 11ª posición de entre 16 participantes no es gran cosa... Bueno, todavía no ha acabado la carrera.

Desde luego, los escenarios están muy detallados. ¿Ves la niebla? ¡Nosotros tampoco!

El símbolo rojo de arriba significa que llevas unos cohetes. La nave de delante significa que es el momento de utilizarlos.

velocidad



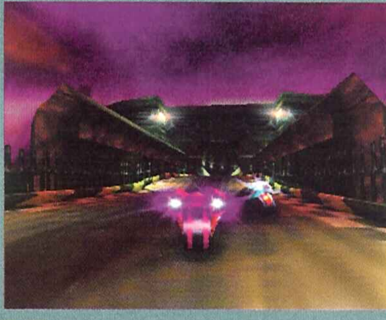
EXTREME G 2

NSC/ACCLAIM	96M	1-4	INVIERNO 1998



Los nuevos efectos de luz harán maravillas con las carreras nocturnas.

Cada uno de los 12 circuitos tiene tres rutas posibles, lo que supone un total de ¡36 recorridos distintos!



La alta resolución hace que todo se vea mucho mejor.

La continuación de *Extreme G* ya está casi terminada. Se trata de algo completamente diferente al título original (al menos en lo que se refiere a jugabilidad y calidad gráfica) y ¡no tiene apenas niebla! Se espera que sea el primer juego de N64 que utilice una extensión de memoria Ram de 4MB, que se ajustará al slot superior de la N64. Se llamará algo así como Datel Power Ram Pack y permitirá que el juego transcurra a una resolución de 640x480 (alta resolución, para entendernos). Sin la expansión de memoria funcionará a la misma resolución que el título original. Además, para disfrutar de unos efectos de luz comparables a los de *Forsaken*, de los geniales reflejos sobre las superficies de las motos y de la cámara de trayectoria de los misiles (similar también a la de *Forsaken*), será igualmente necesaria la expansión de Ram. En cuanto a jugabilidad, el juego te exigirá una extraordinaria habilidad en las curvas cerradas y una vista de lince para esquivar los obstáculos cuando vayas a todo trapo en los tramos rectos. 12 nuevos circuitos (cada uno con 3 rutas), un nuevo modo de batalla, 16 motos también nuevas y un arsenal considerablemente mayor que el de su antecesor.

Notas desde la E3 — Extreme G

Los enemigos poseen una inteligencia artificial superior. Las armas son mucho más fáciles de recoger y las carreteras son más anchas. Todavía no funciona tan rápido como el original, pero aún les queda tiempo...



La posibilidad de derrapar dará una nueva dimensión a las curvas de esta segunda parte.

F1 WORLD GRAND PRIX

NINTENDO	96M	1/2	Fecha no disponible



Tendrás todas las cámaras a tu disposición (estás en la tele).



El modo replay es increíblemente realista. «Fotorrealista» es como lo definen los chicos de Paradigm. Vale, «fotorrealista».



Notas desde la E3 — World Grand Prix

***WGP* se parece mucho al F1 que Psygnosis programó para PlayStation. La velocidad es algo fuera de lo común en nuestra consola, y el modo «escenario» es una idea excelente. Paradigm está haciendo algo grande.**

World Grand Prix, el simulador de Fórmula 1 de Paradigm, saldrá a la venta en Estados Unidos después del verano. «Máximo realismo» es esta vez el lema de los chicos que programaron *Pilotwings 64*. Y desde luego, por el vídeo que hemos visto, te podemos asegurar que *WGP* exhibe los efectos gráficos más realistas que hemos visto en un cartucho de N64. En *WGP* estarán reproducidos todos los circuitos de la temporada de 1997, y encontraremos en él algunos tramos detallados minuciosamente (como el túnel de Mónaco, particularmente bueno). El clima podrá cambiar durante la carrera, de modo que, si empieza a llover, tendremos que entrar en boxes para cambiar los neumáticos lisos por unos estriados. Habrá pantalla partida para 2 jugadores, un modo Time Trial (contrarreloj) con coche fantasma, y un modo «escenario», que te permitirá participar en una carrera mítica y cambiar el resultado. ¡Podrás alterar la historia de la Fórmula 1!



GO! GO!





Jim tiene una personalidad arrolladora. ¿Quién se va a imaginar que no es más que un montón de polígonos?

Jim utiliza una de las muchas armas a su disposición contra un cíclope-televisor.

En la versión final tal vez puedas hacer acrobacias a lomos de un cerdo.

Jim practicando el «cerdoboarding». En las fiestas mayores de algunos pueblos españoles también se practica.

Ni un pelo de tonto

EARTHWORM JIM 3D

INTERPLAY/VIS	64M	1	¿SEPTIEMBRE?

Has surfeado alguna vez sobre la espalda de un cerdo? ¿Lanzado enanos explosivos a una oveja psicótica? ¿Te ha atacado alguna vez una lata de carne picada sedienta de sangre?

Seguro que no, a no ser que te hayas pegado un atracón de garbanzos antes de irte a dormir y sufras una pesadilla indigesta. Aaah, pero las cosas cambiarán este otoño, porque tendrás la oportunidad de vivir todo esto gracias a *Eathworm Jim 3D*, el extravagante juego de plataformas de Interplay. El objetivo consiste en recuperar algunas células cerebrales que Jim perdió después de que le cayese una vaca en la cabeza. ¿Y cómo se hace eso? Moviéndote por treinta y dos niveles que están más allá de lo que podamos explicarte y que se distribuyen entre las seis áreas en las que está dividida la psique de Jim: Fear (miedo), Happiness (felicidad), Aggression (agresividad), Fantasy (fantasía), Childhood (infancia) y Heroism (heroísmo). En cada uno de estos mundos, Jim debe superar una serie de plataformas y subjuegos antes de poder enfrentarse al jefe de turno. Algunos de estos jefes son viejos conocidos: Psycrow, Professor Monkey-for-a-brain, Evil the Cat. Por otro lado, los nuevos personajes incluyen a Rabid Rabbit, los Disco Zombies y Fatty Roswell, dueño de una cadena de hamburguesas alienígenas en el mundo Happiness. Jim posee un sinfín de impresionantes habilidades. El control analógico te servirá para andar de puntillas por puentes colgantes o zafarte de los más variados peligros. Además, Jim puede volar usando su cohete de bolsillo o su mochila propulsora. A su disposición tiene trece nuevas armas, incluyendo floretes que pueden atravesar armaduras, dentaduras castañateantes, granadas-gnomo y pistolas con «flores pacificadoras».Uno de los aspectos de *EWJ3D* de los que los desarrolladores están más orgullosos es la música. Compuesta específicamente para el juego e interpretada por uno de los mejores acordeonistas del mundo, incorpora algunas de las más pegadizas melodías que hemos escuchado nunca en un videojuego. Usa doce canales y ocupa un 25% de la CPU. Vamos, que es lo nunca visto –mejor dicho, nunca oído– en la N64. Aunque *EWJ3D* se vende como un juego de plataformas, en realidad la mayor parte de la acción transcurre de un modo muy lineal. Puedes jugar con el zoom de la cámara, pero priman las tomas preestablecidas, que siempre te ofrecen la mejor de las panorámicas. Lo que puedes llegar a hacer en los niveles de bonificación es impresionante: surfear, volar, jugar a los bolos, lanzar objetos… Si hay algo de lo que no se puede acusar a *EWJ3D* es de monotonía. El juego no tardará en salir, con todas sus rarezas incluidas.

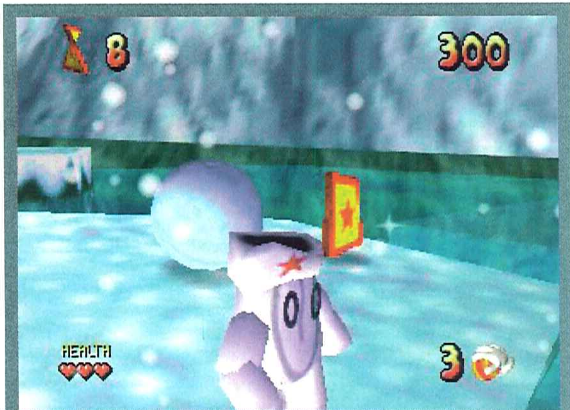
Los efectos de colores y las transparencias necesitan algunos retoques.

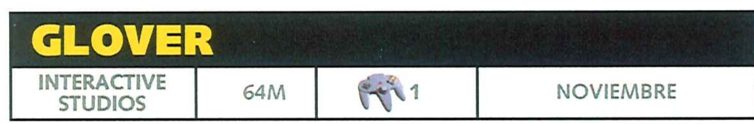
Entras en cada uno de los mundos vía este curioso dispositivo.



Jim va de compras dispuesto a fundir su tarjeta de crédito.

Te echamos el guante





GLOVER

INTERACTIVE STUDIOS	64M	1	NOVIEMBRE

Una de las sorpresas del mes nos ha llegado de Interactive Studios, una empresa fundada por los gemelos Oliver (veteranos en el oficio, pues trabajaron para ZX Spectrum). Se trata de un juego de plataformas con un protagonista dual –más o menos como Banjo– y que estéticamente intenta parecerse a *Mario 64*.



△ *Este juego tiene toda la pinta de ser rarísimo.*

El personaje principal es un guante que se comporta como todos los héroes de plataformas, es decir, que puede saltar, correr, trepar muros y recoger cosas del suelo (monedas, seguramente). El otro yo del protagonista aflora cuando el guante agarra una pelota, lo que provoca que todo el sistema de control cambie. En vez de pasearse por los escenarios, rueda por ellos sobre la pelota. Más o menos como en *Marble Madness*. Según avanza el juego te puedes subir diferentes tipos de pelota, cada uno con sus propias características. *En Glover* encontrarás seis mundos distintos ordenados alrededor de un punto central, motivo por el cual su exploración no es lineal. De momento, sabemos que hay una ciudad de piratas, un carnaval e incluso –siéntate, no sea que te caigas de la emoción– un mundo helado, amén de un planeta alien con poca gravedad (o sea que... ¡a flotar!).

Tan pronto hayamos jugado una partidita a *Glover* le dedicaremos un reportaje en *Visión de Futuro*.





△ *¡Pobrecillo, se va a helar! ¿Algún guante de nieve por ahí?*

◁ *Cualquier cosa que se parezca remotamente a Marble Madness está bien, seguro.*

▽ *¿Estarán jugando al strip-poker virtual?*

Bestias con mallas



Acclaim ha decidido que ya es hora de acabar con la supremacía de *WCW vs NWO* y ha lanzado *WWF Warzone* para que haya un cuerpo contra cuerpo.

WWF WARZONE

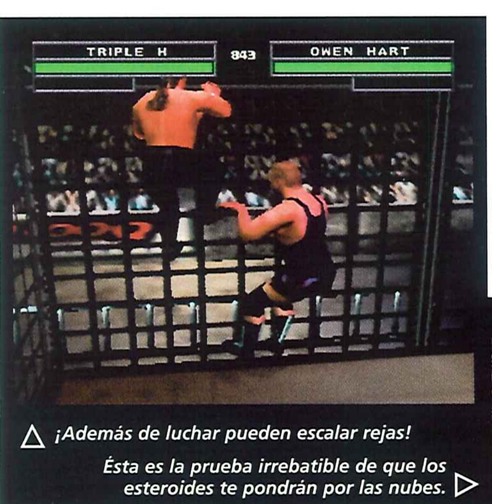
NSC/ACCLAIM/ IGUANA	64M	1-4	DISPONIBLE

Como sugiere el nombre en inglés, *Warzone* tiene la licencia oficial de la WWF (la federación internacional de lucha), que ha permitido a Acclaim utilizar a algunos de los más famosos luchadores de su liga. Aquí no son muy conocidos, pero ahí van sus nombres para que vayas familiarizándote con ellos: Undertaker, Goldust, Mankind, Steve Austin, Bret Hart, Shawn Michaels, British Bulldog, Faarooq, Ahmed, Rocky, Hunter y Shamrock. ¡Encantados! Cada uno de ellos tiene sus propios movimientos.La mayor diferencia entre *Warzone* y *WCW* es su empleo de gráficos foto-realísticos. Las fotografías de los luchadores han sido mapeadas e incluidas en los prototipos poligonales que se han diseñado para el juego. El resultado es asombrosamente efectivo en las imágenes paradas, pero aún está por ver qué ocurre cuando se muestren en movimiento.

Otra novedad con la que Iguana espera sorprender a propios y extraños es la de «diseña a tu luchador». Puedes escoger entre una gran variedad de siluetas de luchadores, caras y tonos de piel. Teniendo en cuenta que la *WWF* siempre ha concedido más importancia al espectáculo que al deporte, *Warzone* también incluye una dosis de argumento, cuyo desarrollo depende de cuál sea tu actuación en el ring. Por ejemplo, un luchador puede saltar al ring e inmiscuirse en tu pelea. La opción multijugador está dispuesta más o menos como en *WCW vs NWO*. Hasta cuatro jugadores pueden tomar parte en los modos Co-operative, Tag o War. También hay que tener en cuenta un par de opciones un poco misteriosas: Royal Rumble y Gauntlet.

Puede que ya esté en tu tienda favorita. Nosotros no dejaremos de echarle un vistazo.





△ *¡Además de luchar pueden escalar rejas!*



Ésta es la prueba irrebatible de que los esteroides te pondrán por las nubes. ▷

Marchando una de soldados

STAR SOLDIER: VANISHING EARTH

HUDSON	96M	1	NO DISPONIBLE

El *remake* en 64 bits de *Star Soldier: Vanishing Earth*, el *shoot ´em up* espacial de *scrolling* vertical del productor estrella japonés Takahashi Toshiyuki, nos traslada al año del señor 2092.

El equipo de la Special Interception Airforce, bajo el mando de John Howard, consiguió vencer a DuoScoda, jefe del ejército de Zeograd. Durante el cruento duelo final, el caza F92 V Soldier Blade de la SIA quedó seriamente dañado y lo tuvieron que abandonar en el campo de batalla. Por lo menos, la paz había sido restaurada. Pero el tiempo ha pasado y el ejército de Zeograd se ha recuperado. Afortunadamente, en este intervalo de cuatro años, la SIA ha restaurado el F92 y producido tres nuevas variantes del F98 –el F98 Wisteria, el Venidium y el Lathrus– con los que hacer frente a su enemigo mortal. En *Vanishing Earth* se usan los efectos de transparencia de la N64 para producir explosiones enormes y fuego de armas multidireccionales a todo color. Activando el gatillo R las naves ruedan (más o menos como en *Lylat Wars*), y hay un modo simulador ideal para los novatos que quieran practicar su puntería. Los jefes imponen por su tamaño y ferocidad, y cada uno de los niveles concluye con el inevitable duelo contra alguno de esos gigantescos indeseables. Los fans de *Zaxxon* están de enhorabuena: su larga espera acabará… bueno, no sabemos cuándo.



△ *Esperemos que algunos de los jefes sean tipos duros de verdad.*

◁ *Habrá montones de armas para recoger.*

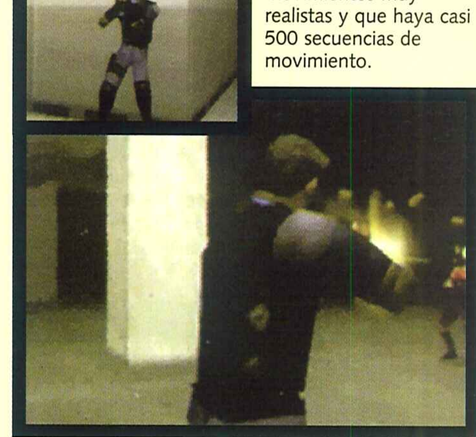
¡Qué nostalgia nos embarga! En la Redacción todavía recordamos a Axeley. ▽

◁ *Los shoot 'em up están otra vez de moda. Dentro de nada tendremos las pantallas agujereadas por impactos de todos los calibres.*

Morir matando

WINBACK
KOEI
64M
1
NO DISPONIBLE

El último proyecto de Koei tiene un sospechoso parecido con cierto juego de Konami protagonizado por un escuadrón antiterrorista, aunque no salga ganando en las comparaciones. Con fecha de lanzamiento prevista para finales de año, *Winback* te pone en la piel de un héroe y una heroína pertenecientes a un grupo de lucha antiterrorista que lleva al límite aquello de «morir matando». Puedes empezar con el lanzacohetes o la ametralladora habituales, pero si lo prefieres tenemos algo más moderno. ¿Qué tal una de las pistolas que utilizó Schwarzenegger en *Terminator 2*? De momento, los fondos son casi minimalistas, pero la apariencia de los personajes ya es bastante convincente. Además, estos últimos tienen hasta una biografía, para que te lo creas más. Un sistema de animación llamado Active Motion System (Sistema de Movimiento Activo) permite que los personajes realicen unos movimientos muy realistas y que haya casi 500 secuencias de movimiento.



Bzzzz bzzzzz



Buck en plena acción. Las explosiones son geniales.

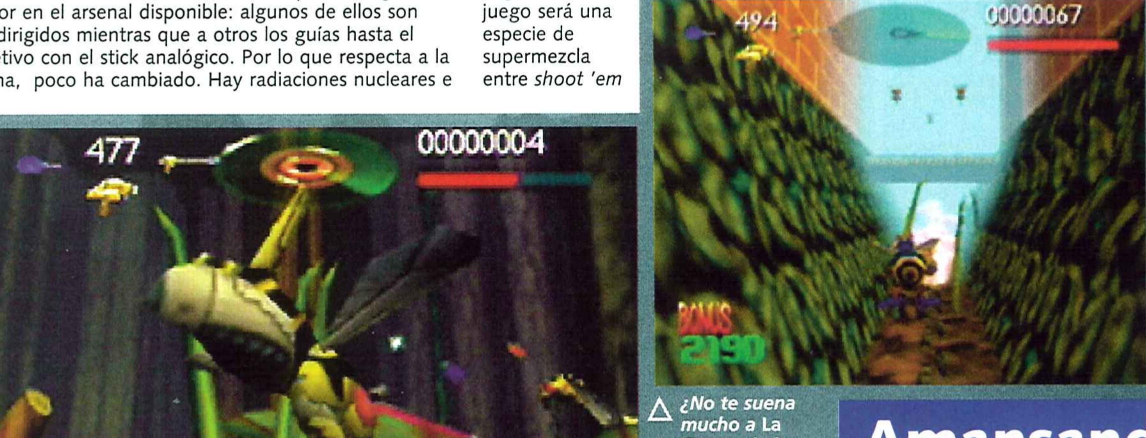
BUCK BUMBLE

UBI SOFT/ ARGONAUT	96M	1-4	SEPTIEMBRE

En Argonaut van a toda marcha. Se acaban de trasladar a unas cómodas –y fresquitas– oficinas al norte de Londres y, además, están dando los últimos toques a *Buck Bumble*. Siempre han colaborado estrechamente con Nintendo, pero ésta es su primera obra para N64. En las últimas semanas el desarrollo de *Buck Bumble* ha avanzado muchísimo y, de hecho, la mayoría de sus veinte niveles ya están prácticamente acabados.

Cuando probamos el juego, nos sorprendió gratamente la enorme variedad de armas y la importancia que cobraban las explosiones. No habíamos visto nada igual desde *Lylat Wars*. Lo que más nos gustó fue la Nail Gun (muy del estilo de *Quake*) y un artilugio que electrocuta con unos rayos fantabulosos. Los misiles también ocupan un lugar de honor en el arsenal disponible: algunos de ellos son teledirigidos mientras que a otros los guías hasta el objetivo con el stick analógico. Por lo que respecta a la trama, poco ha cambiado. Hay radiaciones nucleares e insectos alienígenas que causan todo tipo de problemas aquí en la Tierra. Buck, que es un abejorro mutante, es nuestra última esperanza. Sus habilidades voladoras y su conocimiento de las armas son las únicas bazas con las que contamos para evitar el mayor de los desastres.Gráficamente, el juego es espectacular, aunque unas pinceladas más de color en algunas de las secciones serían muy bienvenidas. Mucha de la acción de los primeros niveles se desarrolla en el jardín, con flores gigantes y briznas de hierba como los mayores obstáculos que salvar. En el juego también hay partes que transcurren en alcantarillas. Uno de los mejores niveles ocurre en una casa que, teniendo en cuenta el minúsculo tamaño de Buck, se ve de un tamaño descomunal. Según nos contaron en Argonaut, el juego será una especie de supermezcla entre *shoot 'em up* y *explore 'em up*, pero cuando lo hayas completado un par de veces (y por lo tanto descubierto todos los niveles secretos) lo más emocionante será batir tu propia marca acumulando puntos y sirviéndote de los bonus de tiempo.

Por supuesto, más noticias dentro de nada. Parece ser que el juego sale a finales de verano. ¿Será verdad? El caos que envuelve las fechas de lanzamiento nos está resabiando...



¿No te suena mucho a La Guerra de las Galaxias?



Game over, se te acabó el cuento, señor Libélula. Hay que reconocer que agonizas con estilo. Je, je.

Bueno, más vale que estés preparado, porque esta bomba arrasará con todo.

MISSION 5: Water Purification
Eliminate ALL Killa Pillas.
Hint: Stay low to avoid herd artillery.

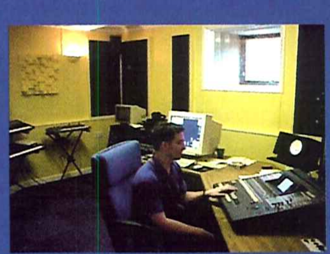
El grado de detalle es asombroso, pero a ver quién es el guapo que se para en medio de un combate feroz para comprobarlo.

Esto parece el Cañón de Colorado, pero en pequeño.

059
00000034
00 26
Device Active EVACUATE!
3070

Amansando las fieras

El departamento que se encarga del sonido en Argonaut está más ocupado que un enjambre de abejas en primavera. ¿Por qué? Porque están creando todos los zumbidos necesarios para que el juego sea de primera. «La música se inspira un poco en el sonido garage, pero es más acelerada», nos cuenta Nick Clarke. «Queríamos que Buck fuese un juego adulto y pensamos que huir de los ritmos machacones sería una buena idea. En cuanto a los efectos de sonido, los hemos compuesto con un sintetizador, aunque también hemos sampleado algunos ruidos del mundo real.





¡Por fin! Ante tus ojos el anuncio más esperado de los últimos tiempos...

¡Zelda ya tiene fecha de lanzamiento!

LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

NINTENDO	256M	1	NOVIEMBRE

23 de noviembre. La fecha está fijada, la suerte de *Legend of Zelda: Ocarina of Time* está echada. Lo más desconcertante es que esta fecha corresponde a su publicación en los Estados Unidos, no en Japón.

Conocimos este dato durante la E3 de Atlanta, donde Shigeru Miyamoto, con la ayuda del productor de *Yoshi's Story* (que ahora está echando una manita en *Zelda*), hizo una presentación de una hora del más ambicioso juego de la historia de Nintendo. Noviembre puede parecer una fecha muy lejana, pero como admitió Miyamoto durante el acto, aún tienen que poner montones de cosa a punto. Tantas cosas, que desconocen cuál va a ser la duración real del juego. Tenemos que decir que el cartucho de *Zelda* que vimos en Atlanta, aunque incompleto, nos ofreció acción a raudales y más de 100 escenas distintas enteramente jugables. Esto es lo que más nos gustó:

- Un castillo en el que Link tenía que evitar a los guardias. Las tomas de cámara eran casi a vista de pájaro (un poco al estilo *Zelda IV*) y podías ver toda una pantalla de una vez.
- La nueva arma arrojadiza que se puede usar para fijar las escaleras que permitirán a Link escalar por los muros de su calabozo.
- Un encuentro con Gannondorf mientras monta a lomos de un caballo-demonio negro, dentro y fuera de unas pinturas expuestas en una inquietante habitación octogonal.

Manténte alerta: dentro de nada publicaremos un reportaje especial sobre el juego más importante del año.

△ En la E3 pudimos escuchar la voz del hada Navy.

◁ Este tipo tan misterioso enseña a Link cómo debe tocar la ocarina.

Link cabalga hacia la próxima estación de servicio para repostar Super sin plomo. ▽

△ Link rescata el Triforce de las manos de Alan Titchmarsch.

▽ ¿Prepara Link un viaje al pasado?

△ Se nota el peso del legado de las otras versiones de Zelda. De ahí el regreso de los temibles ataques en barrena.

Notas desde la E3

Zelda

Todos esperábamos mucho de Link y compañía, y a fe nuestra que no decepcionó a nadie. No sólo tiene unos efectos especiales fabulosos, sino que el juego va como una seda. Cuando usas el botón Z para inmovilizar a tus enemigos, no tienes que preocuparte de lo que va a hacer la cámara. Seguro que lo mantiene todo a la vista. ¡Noviembre está demasiado lejos!



VISIÓN DE FUTURO

Descifalready las claves ocultas de los grandes lanzamientos para N64



este mes

JET FORCE GEMINI 16
Suculento aperitivo del nuevo shoot 'em up de Rare.

MISSION: IMPOSSIBLE 18
Combinación magistral de géneros por gentileza de Infogrames.

TUROK 2 20
El nuevo protagonista de tus terrores nocturnos.

SPACE CIRCUS 22
Infogrames nos trae una gigantesca aventura espacial.

¿TODAVIA QUIERES MAS?



No te pierdas nuestra Investigación Especial sobre Banjo-Kazooie y Perfect Dark. Desde la página 24. GO! GO!



△ Unas explosiones monísimas que hacen trizas los cuerpos de tus enemigos.

▷ Instantes de paz junto a una especie de monumento druida.

▽ Las hormigas gigantes son unos de los aliados del tirano Myzar.





△ Los efectos especiales derivados de las armas son los más espectaculares que hayamos visto nunca.

JET FORCE





△ ¿Qué es Lupus? ¿Un cariñoso perro faldero o una bestia asesina?

◁ Distintos tipos de hormigas para distintos tipos de armas.



Echa un ojeada a estos efectos de luces y sombras. ¿No te encantan?



Un bichejo gigante y asqueroso que ejerce de segurata de una cueva digna de Las mil y una noches.



Encender hogueras en el bosque está prohibido, so inconsciente.



Jet Force Gemini	
NINTENDO/RARE	
No disponible	1-4
Precio no disponible	



El venerable ser del fondo te aconseja no malgastar tus armas, así que ya lo sabes.

Tras reinventar los juegos de carreras con Diddy Kong Racing y los de tiros en primera persona con GoldenEye, los desarrolladores de Rare han empleado su considerable talento en redefinir lo que entendemos por shoot 'em up. En Jet Force Gemini, su proyecto secreto, encontrarás todas las armas, todos los potenciadores, todas las maneras de acabar con tus enemigos... Es decir, lo que te gustaba tanto de títulos clásicos para SNES como Contra y Axelay, pero... pero... ¡aquí la acción se traslada a un mundo en 3-D al más puro estilo Mario!

En el juego hay tres personajes principales: Juno, Vela y Lupus (un chico, una chica y un perro). Cada uno de ellos tiene sus habilidades y sus armas. Ser capaz de cambiar de personaje en el momento apropiado es esencial, ya que hay algunas áreas a las que sólo puede acceder un determinado miembro del equipo. Se supone que Lupus servirá para desvelar secretos y husmear por los escondrijos, pero en Rare no nos han querido confirmar si atacará a los enemigos mordiéndoles sus... Dos jugadores podrán participar en la misma pantalla, cooperando para vencer a ese malvado tirano intergaláctico que es Myznar. También hay una opción para cuatro jugadores que permite luchar en una pantalla dividida a una partida del tipo «encóndete que si te encuentro te mato». Estos combates en *deathmatch* se disputan en niveles especiales, usando todos los extravagantes potenciadores del modo historia.

GEMINI

un shoot 'em up como no hay dos



Lupus de nuevo. Pobrecillo, casi siempre tiene las de perder en las partidas de varios jugadores...

Y no creas que todo se queda en disparar. Hay áreas secretas y bonus escondidos que tendrás que localizar, montones de puzzles para resolver... Los niveles contienen una mezcla de secuencias de acción y lugares en los que arrastrarse sigilosamente por el suelo es el único medio de sobrevivir. Puedes ir coleccionando androides que luego usarás para inspeccionar los campamentos de tus enemigos (de este modo no te arriesgas a perder a uno de los componentes del equipo). Además, el tiempo puede cambiar de repente y quizás tengas que adoptar nuevas tácticas o reformar del todo tus planes de batalla.Como no podía ser de otro modo tratándose de un juego de Rare, los gráficos son absolutamente increíbles. Usan lo último de lo último en generadores de imágenes en 3-D y consiguen que *Jet Force Gemini* se convierta en un festín visual. Estamos hablando de la nueva generación de juegos para N64, nos hallamos ante títulos como *Perfect Dark*, *Zelda* o *Rogue Squadron*. En *JFG* se utilizan fuentes de luz muy realistas que sirven para crear efectos tales como reflectores, fuegos de campamento o sombras perfectas. Por supuesto, habrá secuencias de vídeo y una banda sonora con orquestaciones dignas de una superproducción cinematográfica. Si los planes de Rare se desarrollan conforme a sus previsiones, *Jet Force Gemini* será a los *shoot 'em up* lo que *Mario 64* fue a los juegos de plataformas. Está claro que la boca se nos hace agua... N

Los gráficos son absolutamente increíbles... Se utilizan fuentes de luz muy realistas que sirven para crear efectos tales como reflectores, fuegos de campamento o sombras perfectas.

CONTINUARÁ... Hemos encargado dos litros de suero de la verdad para que los chicos de Rare nos lo larguen todo sobre *JFG*.

Sarah te está pasando la máscara especial. Vigila que el guardia esté lejos o...

En la fiesta hay algunos invitados rusos. Hablan en ruso, claro.

Si rompes un solo monitor todo estará perdido.

Estás amordazado, maniatado y rodeado de cajas en las que pone... ¡SIBERIA! ¡Y tú sin ropa interior de franela!

«La recepción está abajo, señor». Qué simpático. Vuelve luego y pégale un tiro.

Éste es tu jefe, enviándote mensajes electrónicos desde el avión. ¡Así espía cualquiera!

MISSION: IM

Mission: Impossible está a punto de caramelo. Por fin hemos jugado con la versión NTSC definitiva (la que se pondrá a la venta en Estados Unidos. La nuestra será idéntica, pero... ¡100% traducida al castellano!

Además de textos en abundancia, en Mission hay algunas conversaciones sonorizadas cuando comienzas un nivel, el jefe de las Impossible: Mission Forces te pone al corriente de las bajas de tu equipo, te da algunos consejos, etc. Durante el juego también charlas con algunos enemigos y compañeros infiltrados, pero en esos casos los diálogos son en inglés con subtítulos en castellano.

Buena noticia, ¿no? Dado que en *Mission: Impossible* la comprensión de los textos es algo imprescindible, el hecho de estar traducido subirá en muchos enteros nuestro veredicto del análisis correspondiente.

EQUIPO Y EQUIPAMIENTO

El cerebro de las Mission: Impossible Forces es ese señor de cabello rubio que ves en algunas de las imágenes que ilustran este reportaje. Al principio de cada nivel te cuenta cómo van las cosas, dónde están infiltrados tus contactos, etc. Si se te escapa algún detalle, desde el menú de pausa puedes acceder a las instrucciones de la misión, la lista de objetivos y el menú de armas y objetos. Hasta aquí, todo igual que en GoldenEye. Sin embargo, la opción más sorprendente de ese menú es la de «Equipo»: te revela el aspecto y la localización de los agentes secretos con los que has de contactar o, incluso, si han caído en manos enemigas.





Parece un reloj normal, ¿verdad? Pues es un radar.

TODO POR UNA CHICA



En nuestro número cinco pudiste echar un vistazo a ocho de los niveles de Mission: Impossible, ¿recuerdas? Infogrames nos pasó los códigos secretos para acceder a ellos directamente, por lo que vimos un montón de escenarios. Sin embargo, apenas pudimos apreciar la mecánica del juego.

Esta vez, en cambio, hemos tenido ocasión de jugar una partida de verdad, sin trampa ni cartón. Y, ¿sabes lo que hemos descubierto? ¡Que es más difícil de lo que parece! Ahora verás por qué:

Los rusos han capturado a Barnes (uno de tus compañeros) y a Candice (la chica guapa del grupo). Tu misión, por supuesto, es rescatarles antes de que se los lleven a Siberia. Por desgracia, están recluidos en una zona de seguridad atestada de vigilantes a la que sólo se tiene acceso desde la embajada.

Primero, Ethan Hunt —tu personaje— ha de entrar en la embajada en calidad de «invitado». Otra «invitada» es Sarah, también perteneciente a tu grupo. El barman es tu segundo cómplice infiltrado.

En la embajada se celebra una recepción: los pasillos están llenos de invitados y guardias de seguridad (imposible entrar con un arma de fuego). Necesitas traspasar el área restringida para acceder a la sección en la que está cautiva Candice, pero los guardias tienen órdenes de sólo permitir el paso al asistente del embajador. ¿Solución? Deberás adquirir la apariencia del éste.

Para suplantar a otra persona, tu equipo utiliza unas máscaras especiales (las que salen en la película) que escanean la cara elegida. Sarah tiene una de esas; ahora sólo te hace falta el rostro del asistente. Debes hacer que éste baje a la zona de la fiesta, llevarlo a una habitación discreta, escanearle la cara, robarle la ropa y hacerte pasar por él para acceder al área de seguridad. Y todo esto con un montón de guardias por doquier. Y una asesina que sabe quién eres y espera el momento propicio para liquidarte. Y tú sin pistola. Fácil, ¿no?

Pues bien, si consigues entrar en la zona de seguridad, te encontrarás con que hay muchos más guardias

El disfraz de asistente del embajador te sienta de maravilla.



El guardia te ha descubierto haciendo algo malo: «Acompáñeme a Siberia, por favor...»



Los escenarios de la embajada son espectaculares. Pero no te distraigas.

IMPOSSIBLE

¡¡NO DISPARES, INSENSATO!!

que antes. Y éstos son más listos. Candice está encerrada en una de las salas centrales, vigilada por un soldado armado y con malas pulgas, y a Barnes se lo han cargado. La única forma de rescatar a la chica es conseguir una orden de traslado haciéndote pasar por el Jefe de Seguridad, así que ya sabes...

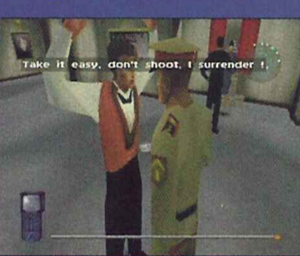
Cuando le propines el golpe fatal al Jefe de Seguridad saltará la alarma, así que tendrás que actuar rápido. Lo primero es esconder el cadáver, escanear su cara y quitarle la ropa. *Chupao*. Lo segundo... parar la alarma. No tan *chupao*. La sala de control de las cámaras de vigilancia está escondida tras una pared que se abre mediante un interruptor oculto tras un cuadro. La palanca que mueve el cuadro está camuflada entre en unos libros. La alarma no deja de sonar por todo lo alto mientras la buscas...

¡Por fin! Has entrado en la sala de control del sistema de seguridad. Lástima que allí te aguarden dos guardias con metralletas. Puedes disparar, claro, pero yerra un simple tiro y destrozarás los paneles del sistema de cámaras. Entonces, ya no habrá escapatoria posible...

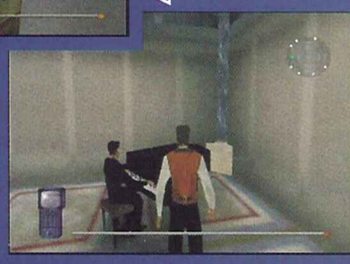
Cuando mates a los tipejos e insertes una cinta de vídeo con un montaje en el sistema de cámaras, la alarma cesará y podrás salir de allí. Ahora, con el aspecto del Jefe de Seguridad, busca la orden de traslado para Candice y llévatela lejos de allí...

¿Qué tal? ¿Complicado? Pues esto sólo es el resumen de dos niveles. Y hay 20. Un juego largo, sin duda.

Ésta es la muchacha por la que te estás jugando el pellejo.



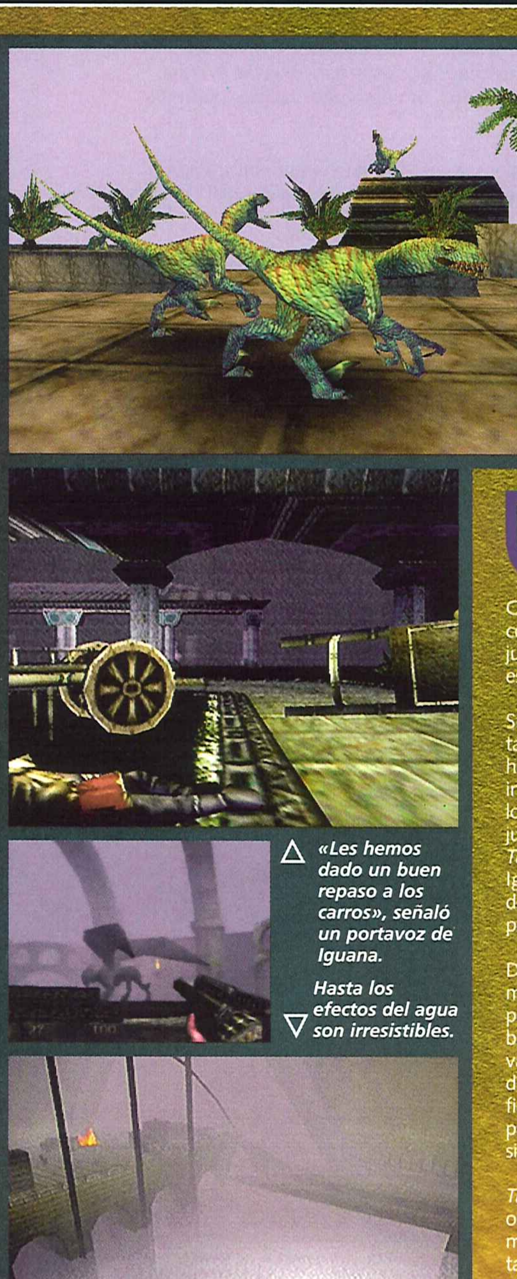
Te han vuelto a pillar. ¡Disimula silbando!



Mission: Impossible es el primer juego de N64 con música a tiempo real: ¡el pianista toca la canción que está sonando!

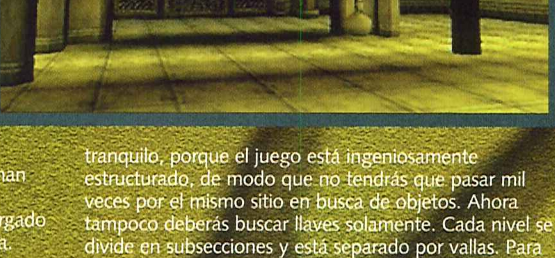
CONTINUARÁ... El mes que viene, otra ración de *Mission: Impossible*. ¡No nos pierdas la pista!

VUELVE EL EXTERMINADOR DE DINOSAURIOS DE ACCLAIM



◁ Una curiosa imagen con algunos de los nuevos dinosaurios de Turok 2.

Interiores tenebrosos... Observa las magníficas sombras sobre el suelo de la estancia. ▷



△ «Les hemos dado un buen repaso a los carros», señaló un portavoz de Iguana.

Hasta los efectos del agua son irresistibles. ▽

Un año después del deslumbrante debut de *Turok* en la N64, las cosas han cambiado bastante. Hasta que aquél apareció, las consolas no habían albergado un *shoot 'em up* tan original y realista. Con sus dinosaurios poligonales, húmedas junglas y contundentes armas, *Turok* marcó una nueva era de los juegos tipo *Doom*. Pero entonces *GoldenEye* entró en escena.

Superar a *Turok* fue toda una hazaña por parte de Rare, tanto más meritoria cuanto que las mejoras fueron de hondo calado, ya fuere por el magistral uso de la inteligencia artificial de los enemigos, por la atención a los detalles, o por las emocionantes partidas para cuatro jugadores. *GoldenEye* tenía los mejores ingredientes de *Turok* pero en dosis muy superiores. Sin embargo, ahora Iguana vuelve a estar en la brecha, y nos trae otro festín de cacerías prehistóricas con la ambición de recuperar el podio de los *shoot 'em up* en primera persona.

De momento, los desarrolladores se están limitando a mostrar capturas de pantalla de las localizaciones, razón por la cual las ilustraciones de este reportaje son bastante estáticas y carentes de emoción. En todo caso, vale la pena señalar que se trata de imágenes captadas durante el juego y que dan por ello una idea bastante fidedigna de cómo va a ser *Turok*, especialmente su primer nivel, The Port of Adia, cuyas estatuas te dejarán sin habla.

Turok 2 despliega ocho niveles, como en el juego original, pero nos han prometido que esta vez serán mucho más grandes y difíciles. La continuación no hace tanto hincapié en los saltos de precisión sobre plataformas (una buena noticia si tenemos en cuenta lo complicado que era el nivel tres de *Turok*) y apuesta más por la resolución de puzzles. Efectivamente, en la secuela deberás remover hasta la última pulgada de terreno para poder avanzar, lo que significa que a menudo tendrás que desandar el camino recorrido. Pero tranquilo, porque el juego está ingeniosamente estructurado, de modo que no tendrás que pasar mil veces por el mismo sitio en busca de objetos. Ahora tampoco deberás buscar llaves solamente. Cada nivel se divide en subsecciones y está separado por vallas. Para abrirlas necesitarás encontrar llaves, talismanes o armas específicas.

Hablando de armas, la que causó sensación en *Turok* fue el Fusion Cannon; de ahí que Iguana no haya dudado en repetir la fórmula en la nueva entrega. Eso sí, no hay manera de que suelten prenda. Sólo sabemos que las 14 armas que había en el original se han convertido en 25 en la secuela, algunas específicas para ciertas áreas del juego. Así, se han reservado algunas armas submarinas para ciertas secciones acuáticas. También hemos averiguado que habrá Minas de Fragmentación de Proximidad, dos modelos de lanzagranadas y unas nudilleras con pinchos. No está mal, ¿eh?

Y correrá la sangre. Tan pronto entras en el primer nivel te topas con cadáveres de reses esparcidos por doquier. Más adelante adviertes que los muros de la ciudad están manchados de sangre. Si disparas una flecha a un enemigo que corre hacia ti y le das en la pierna o en el pecho, aquél continúa su avance –con el proyectil clavado todavía–, mientras la sangre mana de la herida como si fuera un surtidor. Si lo derribas y sigue vivo, se arrastrará hacia a ti, dejando un rastro de sangre y vísceras. Un espectáculo del que nunca te aburrirás, sobre todo teniendo en cuenta que hay 45 tipos de enemigos que ultimar.

Pero todo esto es accesorio. Acaso el cambio más significativo de *Turok 2* sea su modo para cuatro jugadores. Aun admitiendo que es difícil derrotar a *GoldenEye* en su propio terreno, Iguana blande unas cuantas nuevas ideas interesantes. En primer lugar, tenemos el modo Hunt, que enfrenta a un equipo de tres jugadores con un cuarto que va por libre. La idea es



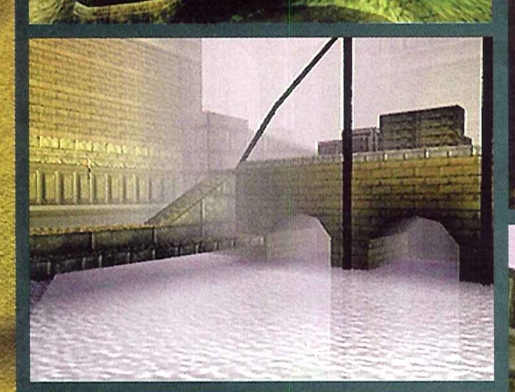
TUROK
la caza del hombre

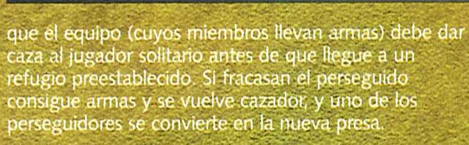


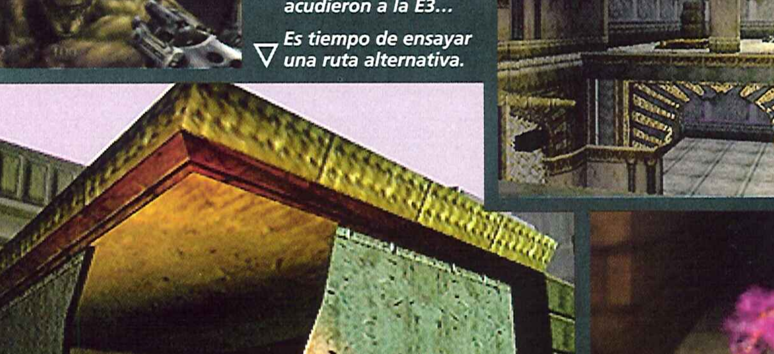


Más carros, esta vez volando por los aires.

Imposible de describir con palabras. Sólo le faltan algunas vísceras restregadas en las paredes.







La niebla sigue estando ahí, pero su presencia es ahora mucho más discreta.

Uno de los dinosaurios que acudieron a la E3...

Es tiempo de ensayar una ruta alternativa.

que el equipo (cuyos miembros llevan armas) debe dar caza al jugador solitario antes de que llegue a un refugio preestablecido. Si fracasan el perseguido consigue armas y se vuelve cazador, y uno de los perseguidores se convierte en la nueva presa.

En segundo lugar, está el modo Bloodlust, más convencional, donde los jugadores luchan unos contra otros hasta la muerte. Con todo, los entornos de *Turok 2* difieren notablemente de los de *GoldenEye*, especialmente por cuanto en el primero los jugadores pueden saltar entre plataformas, escabullirse por agujeros y pasar de un escenario a otro buceando. Para terminar, está el modo Team, donde los cuatro jugadores suman esfuerzos para combatir a las hordas de Primagen (el nuevo enemigo mortal de Turok, que ha emergido de su sepultada nave espacial por efecto de un Chronosceptor desechado). Entre los personajes disponibles se cuentan Turok, su nueva amiga Pur-Linn y un buen surtido de dinosaurios, incluidos los voraces raptores.

Iguana dice tener entre manos un título extraordinario que superará todo cuanto hemos visto para N64. Considerando lo que conocemos por ahora del proyecto, no descartamos que *GoldenEye* haya encontrado por fin la horma de su zapato.

2

LIVE FROM E3 '98

Notas desde la E3

Turok 2

Un nivel jugable (el segundo) y un jefe fantástico (tentáculos rosa colgando de un techo que se agitaban y expelían pequeños aliens). Un fantástico modo francotirador (como en *MDK*): puedes acercarte con el zoom a los enemigos hasta distinguir el color de su piel.

Turok 2	
NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM	
Octubre	1-4
Precio no disponible	

CONTINUARÁ... Pronto tendremos imágenes de los nuevos personajes y enemigos de Turok 2.

PRIMERA PARTIDA A LA AVENTURA ESPACIAL DE INFOGRAMES

Ya te hemos informado anteriormente de *Space Circus.* Hace tres años que está en desarrollo y desde la primera imagen que mostraron parece de lo más prometedor. Por eso nos lanzamos como perros de presa sobre las oficinas de Infogrames tan pronto su portavoz nos brindó la oportunidad de probarlo y hablar con sus diseñadores.

Partiendo de una historieta de lo más extraña, *Space Circus* nos adentra en siete enormes mundos en 3-D que esperan ansiosos a ser explorados. El personaje principal, Starshot, es un soldado espacial producto de la ingeniería genética al que expulsan de Starcrusher Corps (una especie de cuerpo militar sideral) por no estar tan majara como sus compañeros. Apartado del mundo militar, Starshot conserva la habilidad de desviar cometas gracias al poder de su mente y lanzarlos a quien le apetezca. «¿Mande? ¿Hein?» No mates al mensajero, que nosotros no tenemos la culpa: los guionistas son ellos. Lo que importa es el resultado, que no es otro que la capacidad de Starshot para lanzar rayos por las manos y determinar su trayectoria a voluntad (para eso tienes el stick analógico). Los efectos de luz que acompañan a los proyectiles son soberbios y dirigirlos es mucho más divertido que apuntar con la lengua en *Chamaleon Twist.* Como acompañante de Starshot encontramos al pequeño robot Willfall, que hace de intérprete, y a un cohete llamado *Willfly*, al que puede montarse Starshot para moverse por los niveles. Del resto de personajes cabe destacar su extravagancia. Ejemplos: arbustos que andan, un general gordinflón conocido como Killkill («Matamata» en inglés) y Super Sponge. ¡Y son los más normalillos! Lo que más impresiona de *Space Circus* es la brillantez de sus gráficos y su generador de 3-D. En cada uno de los siete mundos puedes ver a kilómetros de distancia, pues la niebla y la aparición súbita de elementos de la nada son casi inexistentes.Tenemos que admitir que algunas veces perdíamos de vista a Starshot, pero era porque los niveles están tan llenos de cosas que parece uno de los juegos *¿Dónde está Wally?*. El objetivo de los diseñadores es que, concluido el desarrollo de *Space Circus*, el jugador pueda aspirar a un manejo ultrapreciso de la cámara con una combinación de gatillo Z, stick analógico y botones C. De todos

△ Starshot contempla el paisaje desde el tejado de una choza en la jungla. La mona Chita no debe andar muy lejos.

△ No, no es que su novia le sea infiel. Es que lleva un peinado punk.


△ Entrañable estampa de su hogar. ¡Qué detallismo! Hasta la mesa tiene pies...

En cada uno de los siete mundos puedes ver a kilómetros de distancia, pues la niebla es casi inexistente.

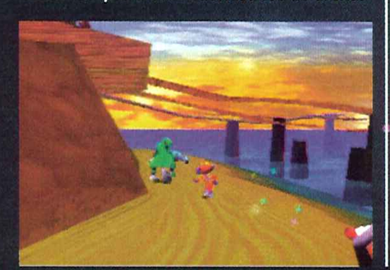
SPACE CI

Jugando entre estrellas

Dispersos por los siete mundos de Space Circus hay iconos de combustible. Colecciónalos y el Space Circus podrá volar a otros mundos. Esto quiere decir que puedes moverte por el juego en el orden que a ti te apetezca y no en una estricta secuencia nivel a nivel.

Tensuns

Adónde ir: Es un lugar de recreo debido a su buen clima. Como indica su nombre en inglés, tiene diez soles.
A quién te encontrarás: Tiburones gigantes y Quatroblue, un delicioso bebé que odia a todos los que chafan sus castillos de arena.



Killer Expo

Adónde ir: El mercado de armamento, el lugar donde puedes comprar todo aquello que mata o hace daño.
A quién encontrarás: Generales locos y soldados-robot de tres metros de estatura.



Primitron

Adónde ir: Es un parque temático basado en la Edad de Piedra.
A quién encontrarás: Arbustos andantes asesinos y Tarzanes de segunda categoría.



Ultimacrash

Adónde ir: Un Triángulo de las Bermudas en el que hallarás los fantasmas de todos aquellos que han muerto ahí fuera.
A quién encontrarás: El Jaw Phantom es guay, pero tu objetivo es el espíritu de Leika (el primer perro lanzado al espacio).



modos, para competir con *Banjo* y otros por el estilo, tendrán que plantearse una reconfiguración de los botones, pues el sistema tal y como está es un poco lioso.

Como puedes ver en el cuadro inferior, en *Space Circus* encontramos montones de cosas novedosas y divertidas. La versión que probamos –una de las primeras para N64– sólo nos permitió hacernos una ligera idea de lo que es vagar por los distintos niveles. Bueno, también hizo que babeáramos con los gráficos. Suponemos que el próximo cartucho de prueba caerá a nuestras manos con las hojas secas del otoño. Mientras tanto, entretén tus ojillos con estas imágenes.

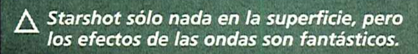
De qué va...

El Space Circus está en bancarrota y los acreedores lo acechan. Es un circo ambulante interestelar que tiene su base en un gran nave espacial y su única posibilidad de hacer frente a sus deudas es contratar nuevos números que atraigan a las multitudes. Aquí hace su entrada espectacular Starshot.

Él y sus amigos son enviados por el Circo a buscarse la vida por los siete distintos mundos. El objetivo es captar nuevas atracciones, desde la escacharrada máquina de Technomum al último ser humano sobre el planeta Tierra. Una de las muchas complicaciones a las que te enfrentarás es el Virtua Circus, que también anda tras la pista de nuevos talentos. Si Starshot quiere tener éxito, ha de asegurarse de que sólo Space Circus contrate a los nuevos artistas.







△ *Starshot sólo nada en la superficie, pero los efectos de las ondas son fantásticos.*

La acción da comienzo en Tensuns. La cámara puede hacer zooms kilómetricos. ▷

RCUS

¿Cómo están ustedeeeees?

Space Circus	
INFOGRAMES/OCEAN	
Octubre	1
Precio no disponible	

Earth

Adónde ir: *Es la Tierra, pero los marcianos nos han invadido y la han destruido. Sólo quedan ruinas.*
A quién encontrarás: *Cuidado, los marcianos no se han ido todavía. Sólo queda un ser humano y tienes que encontrarlo.*



Technomum

Adónde ir: *En Technomum todas las máquinas funcionan perfectamente y las hay para desempeñar todo tipo de tareas.*
A quién encontrarás: *Tu objetivo es la única máquina defectuosa que hay en todo el planeta.*



Virtua Circus

Adónde ir: *Para encontrar la atracción definitiva tienes que meterte en la boca del lobo, Virtua Circus.*
A quién encontrarás: *El Virtua Robot es más agresivo que cualquier cosa que hayas visto nunca.*



CONTINUARÁ... El número que viene te pondremos al día de los progresos de *Space Circus*.




Cuando se trata de investigar sobre los progresos de un juego como Banjo-Kazooie, el mundo se nos queda pequeño. El Departamento de Investigación de Magazine 64 ataca de nuevo...
64
INVESTIGACION
ESPECIAL

Dejarse caer en las oficinas de Rare siempre implica ver un juego nuevo y magnífico. Nos están acostumbrando mal...

Banjo-Kazooie™



Banjo-Kazooie		
NINTENDO/RARE		
Disponible		1
8.990 pesetas		

Una llamada telefónica de Rare reclama nuestra presencia en su base secreta de Twycross, Gran Bretaña. Salimos corriendo de la Redacción, saltamos dentro del lujoso coche oficial de *Magazine 64* —parecido al Batmóvil, aunque de color rosa— y salimos pitando por la autopista a una velocidad que tiende a sorprender a las patrullas de la policía. Unas horas después, ya en el Reino Unido, nos aproximamos a la base secreta de Rare atravesando las carreteras de Warwickshire a toda pastilla.

Nos han llamado para que veamos *Banjo-Kazooie*. El juego está prácticamente terminado (de hecho, cuando leas esto, seguro que ya está en tu tienda habitual) y Rare tiene a un regimiento de personas trabajando —esto es: jugando— día y noche en busca de posibles defectillos para solucionarlos de inmediato. Aparte de esto, ya está todo listo. Estamos emocionados con la sola idea de verlo otra vez, en esta ocasión con sus niveles al completo. La partida a *Banjo* que jugamos durante el Space World el pasado mes de noviembre fue casi tan impresionante como lo que vimos de *Zelda*. Y conociendo como conocemos a la gente de Rare, si han cambiado algo de *Banjo* habrá sido para mejor…

Nuestro contacto en Rare —un caballero a quien, por razones de seguridad, llamaremos «Epíglotis Profunda»— nos espera en la entrada y nos conduce a la sala de conferencias mientras la puerta de alta seguridad se cierra a nuestras espaldas emitiendo un sonido sordo y pesado. Divisamos un cartucho al rojo vivo que está enchufado en una N64. La consola está colocada debajo de una pantalla Jumbotron de varios metros, como las de los conciertos de Michael Jackson y las de la Expo 92. Epíglotis Profunda blande un mando a distancia para la tele. Apaga las luces y pone en marcha la descomunal caja tonta. Después enciende el interruptor de la consola y…, y…, y…

… lo que vemos es increíble.

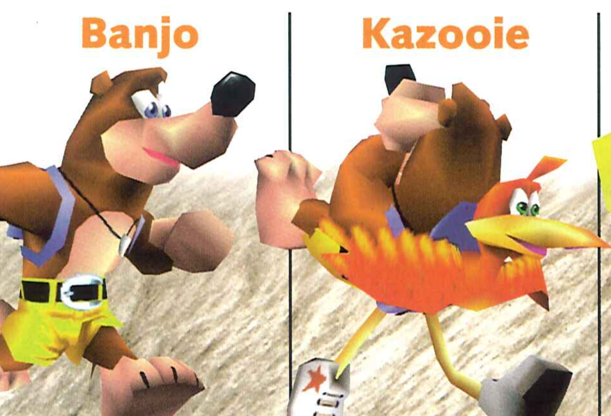
GO! GO!

Los «protas»

Banjo es un oso meloso. Kazooie es una gaviota de colores con la cresta roja. Suponemos que el departamento de Rare encargado de bautizar a los personajes de sus videojuegos todavía no está del todo organizado…

Banjo y Kazooie son grandes amigos. El oso es un tipo tranquilo, pero su colega el pájaro es más bien bocazas. Cuando Tooty, la hermana de Banjo, es secuestrada por Grunthilda, Kazooie se ofrece para ayudar a su amigo a rescatarla, de forma que se aposenta cómodamente en la mochila del oso y se van de viaje (así cualquiera).

Banjo | **Kazooie**



Tooty | **Grunthilda**



EL PRINCIPIO

Hay nueve mundos en Banjo-Kazooie. Ya hemos visto gran parte de los tres primeros (Mumbo's Mountain, Treasure Trove Cove y Clanker's Cavern), por lo que esta vez nos concentraremos en los seis siguientes. ¡Ahí van!

BUBBLE GLOOP SWAMP

Un nivel oscuro y peligroso. Como sugiere su nombre, que significa pantano lóbrego de burbujas. El suelo que pisas aquí no es muy firme, pero el mayor peligro es que el agua está infestada de pirañas muy proclives a la degustación del oso crudo. Si Banjo y Kazooie tienen que cruzar estas áreas, es Kazooie quien, con unas botas de agua, se «remanga las plumas» y lleva a cuestas al oso. Al recoger las piezas de puzzle suficientes y localizar la cabaña de Mumbo, Banjo se transforma en un pequeño cocodrilo equipado con una mochila azul y pantalones cortos de color amarillo. De esta forma las cosas resultan mucho más fáciles, porque el cocodrilo meloso es inmune a las molestas pirañitas.

CELESTIAL

¡OBSERVA! No sólo hay una imagen de Banjo y Kazooie dibujada en esta cristalera, sino que además ¡se proyecta la imagen (invertida) en el suelo de la estancia! ¡Soberbio! Si necesitabas un ejemplo de hasta qué punto ha trabajado amorosamente Rare en *Banjo-Kazooie*, no busques más.

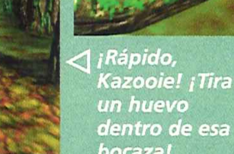




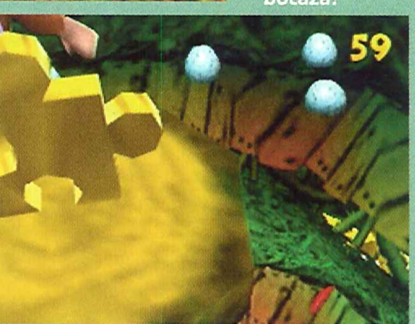
Hasta el techo de la cabaña está diseñado con primor.

Un pez de este tamaño no suele tener amigos. Es hora de que Kazooie aprenda a nadar rápido...

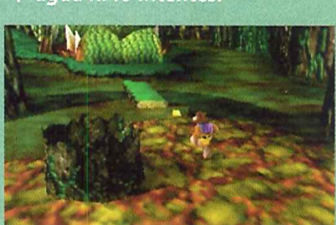
Kazooie intenta un ataque de cráneo contra este tiparraco tan feo.



¡Rápido, Kazooie! ¡Tira un huevo dentro de esa bocaza!



Una de las diez piezas del puzzle de oro de este nivel. La zona de alrededor está llena de pirañas. Sin botas de agua ni lo intentes.



Canta con Tiptup

Uno de los más espléndidos subjuegos es el que te da la oportunidad de escuchar al coro Tiptup. Cuando Tiptup alza su batuta de director, este coro de tortuguitas comienza a cantar. Si puedes reproducir su canción dándole un toque en la cabeza a la tortuga que le toca cantar cada vez, Tiptup te premiará con una pieza del puzzle de oro. Divertidísimo.



20 ASPECTOS ESENCIALES DE BANJO-KAZOOIE

1 *Banjo lleva a su amigo Kazooie en la mochila, pero si hace falta, Kazooie puede usar sus piernas de bailarina y subir a hombros a Banjo. La ventaja es que Kazooie puede correr más rápido y subir cuestas más empinadas. Tanto Banjo como Kazooie tienen unos cuantos movimientos distintos. Banjo puede atacar tirándose rodando contra sus enemigos (correr + B) y Kazooie puede pegarles un picotazo (A para saltar y, en pleno vuelo, B para atacar). La combinación de algunos ataques forma el denominado beak barge (ataque con el hombro y el pico: Z y B) y el beak buster, que es una especie de pisotón desde el aire (B y después Z). Kazooie también puede disparar huevos que luego Banjo irá recogiendo por el camino. Manteniendo Z pulsado y pulsando el botón C superior se disparan huevos hacia delante y con Z pulsado y C inferior se disparan hacia atrás.*

2 *Kazooie puede usar sus alas para ayudar a Banjo de diferentes formas. En tierra, puede batirlas para que Banjo llegue más alto o más lejos con sus saltos; bajo el agua, con las alas puede potenciar los «pechazos» que Banjo aseste a los enemigos.*

Si encuentras una pista de despegue roja, la pareja B-K podrá volar. Para ganar altura, Kazooie puede batir las alas (botón A), aunque cada vez que lo haga le costará una de las plumas rojas que habrás recogido antes (su número está limitado en cada nivel). Durante el vuelo, Kazooie también puede atacar en picado a los enemigos, lo que constituye un excelente método ofensivo: sólo tienes que pulsar B cuando estés alineado con el objetivo.

3 *La morada de la bruja está compuesta por una enorme serie de cavernas que dan acceso a los nueve mundos principales del juego. Es un sistema similar al de Adventure Island en Diddy Kong Racing, excepto en que es bastante más grande y posee su propia serie de elementos peligrosos.*

4 *El principal elemento coleccionable del juego son las piezas del puzzle de oro. Hay diez en cada nivel y tienes que recogerlas para rellenar las piezas que faltan dentro de la morada de la bruja. Cuando tienes completa una de las imágenes, se abre un nuevo mundo ante ti. La mayoría de las diez piezas de cada nivel aparece cuando consigues resolver un rompecabezas, pero sólo están disponibles cuando te has convertido en la criatura Mumbo correspondiente a cada escenario. Más adelante tendrás más información.*

FREEZEEZY PEAK



Tenía que pasar: después de Diddy Kong Racing, la plantilla de Rare se ha aficionado a los mundos nevados. Banjo-Kazooie tenía que incluir uno. Y aquí está, alucinante y majestuoso. Hay un árbol de navidad enorme que tienes que escalar —también puedes entrar en sus ramas— y un muñeco de nieve gigante en el interior.

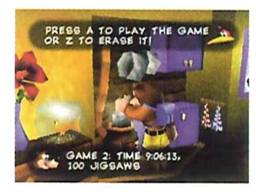
A tus progresos en Freezeezy Peak se oponen otros muñequitos que intentarán tirarte bolas de nieve todo el rato. Las cruces que llevan en el sombrero son la clave que indica cómo librarte de ellos.

PARA GUARDAR

En *Banjo-Kazooie* no encontrarás ninguna de esas aburridas ranuras para guardar tu partida; los tres slots que hay en cada cartucho están representados por tres Banjos diferentes que se relajan de distintas formas en su casa. En el primero, por ejemplo, se ve a Banjo durmiendo tranquilamente en la cama. La segunda posición de juego guardado muestra al oso haciendo la cena en la cocina. Y en la tercera y última, Banjo está jugando... ¡con una Game Boy! Una muestra más de la increíble atención que Rare presta a los pequeños detalles.



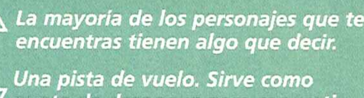




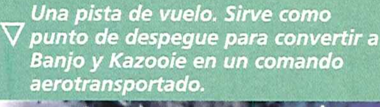
Cada vez que bates las alas ganas altura, pero te cuesta una de las plumas rojas de Kazooie. ▽

◁ *¡Bravo! Una pieza de oro es el premio a una misión cumplida.*

▽ *Este gordito tiene una indigestión y necesita curarse.*



△ *La mayoría de los personajes que te encuentras tienen algo que decir.*



▽ *Una pista de vuelo. Sirve como punto de despegue para convertir a Banjo y Kazooie en un comando aerotransportado.*

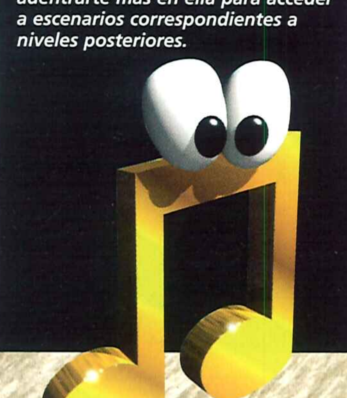


Carrera de regalos

Para pillar una de las diez piezas del puzzle de oro de este escenario tendrás que jugar con Santa Claus y repartir un saco lleno de regalos. Para hacerlo, primero tienes que recogerlos por el escenario. Y puedes estar seguro de que no es fácil hacerse con ellos.



5 *Hay muchas otras cosas que tienes que vigilar atentamente. Cada nivel tiene 100 notas musicales repartidas por ahí, por ejemplo, y si tienes un número suficiente de ellas podrás abrir las puertas de las notas en la morada de la bruja. Esto te permitirá adentrarte más en ella para acceder a escenarios correspondientes a niveles posteriores.*



6 *Jinjos es el nombre al que responden unas pequeñas criaturas a las que Gruntilda ha obligado a esconderse por ser demasiado alegres. Tienes que encontrar cinco en cada nivel, y cuando lo hayas hecho aparecerá una pieza del puzzle de oro.*

7 *Además de todos los demás truquillos que Kazooie puede hacer con sus alas, nuestro pajarraco favorito también puede conseguir que la pareja protagonista sea totalmente inmune a los ataques. Para hacerlo, primero Banjo tiene que recoger alguna de las plumas de oro que hay repartidas en los niveles; Kazooie se las pondrá para formar un escudo impenetrable para los dos. Fantástico.*

8 *La barra de energía de Banjo y Kazooie tiene la forma de un panal formado por cinco hexágonos. Cada impacto recibido elimina un hexágono de energía, aunque puede rellenarse recogiendo los pedazos de panal que hay repartidos en el nivel. La barra de hexágonos también puede ampliarse permanentemente recogiendo segmentos especiales de miel que se añaden a una tira de seis casillas que se extiende en la parte inferior derecha de la pantalla. Cuando has rellenado estos seis hexágonos extra, aparece otro en la barra de energía.*

GO! GO! ▷

FREEZEEZY PEAK

Ahora toca desierto. Por 25 pesetas: ¿qué hay en los desiertos, aparte de arena y camellos? Pues está claro: pirámides. Y el valle del Gobi está repleto de ellas. Si te pones de pie sobre la pirámide central, te haces una idea de lo inmensos que llegan a ser los escenarios de Banjo-Kazooie. Pero eso es todo lo que ves: no hay ningún efecto de niebla en absoluto.
Por supuesto, sería imposible para la pobre consola mostrar todos los detalles del escenario; si te fijas bien, verás que en el borde del horizonte se difuminan los objetos. Pero eso es preferible a ver cómo aparecen las cosas desde la nada.

NO PUEDES FALLAR
¿Quieres saber el argumento de la historia? Pues resulta que Gruntilda está hasta las trompas de Eustaquio de ser más fea que el Vengador Tóxico y secuestra a la hermana de Banjo, Tooty, para robarle su belleza. A este fin, la muy bruja ha montado una máquina sospechosamente similar a la que Jeff Goldblum utilizaba para divertirse en sus ratos libres en *La mosca*.
Si mueres durante la partida, la pantalla se disuelve en una escena animada final que, probablemente, es la mejor que hasta ahora se ha visto en una N64. Uno de los secuaces de la bruja mete a Tooty en una de las cámaras de la Beauty Stealing Machine TM (la Máquina Robadora de Belleza, marca registrada) y se pone a manejar los controles. Cuando activa uno de los mandos, la máquina cobra vida y empieza a echar chispas y ruidos violentos. Al terminar el trabajo, la nueva Gruntilda baja de la máquina bastante más guapa de lo que era, y la pobre tooty se ha convertido en un animal mutante de cuatro patas bastante —más que bastante— feo. Una pena, ya ves.



Para atravesar estos anillos hay que realizar vuelos de precisión.

En este desierto hay que volar bastante. Puedes ver kilómetros y kilómetros de escenario.

Éste es el quinto Jinjo del nivel.

Cada uno de los mundos tiene una sección laberíntica.

¡Bien! Uno menos; quedan otros nueve.

La interpretación que Rare ha hecho de la Esfinge. Majeta, ¿eh?

Si envías un cupón adjunto en la caja de Banjo, recibirás una guía con los diálogos traducidos.

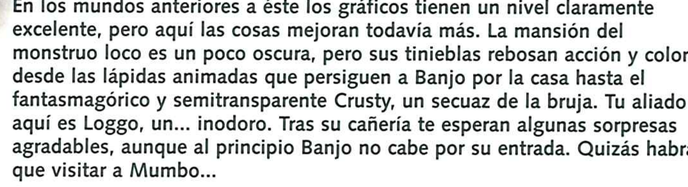
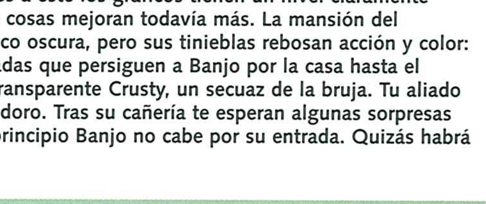
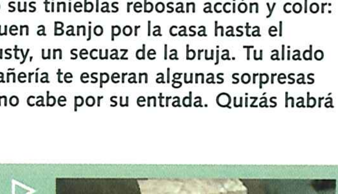
9 Otros objetos repartidos por el escenario son unos huevos que Kazooie puede reciclar como misiles, plumas rojas (para volar, ya está dicho), vidas extra (normalmente bien escondidas, son pequeñas estatuas con forma de Banjo), botas de agua (para que Kazooie pueda andar por lugares peligrosos, como el pantano infestado de pirañas de Bubble Gloop Swamp) y zapatillas de carreras (con las que Kazooie corre mucho más rápido). Y no olvidemos los hechizos de Mumbo, claro.

10 Mumbo, el doctor en brujas, tiene una residencia de vacaciones en cada uno de los nueve mundos del juego. Su trabajo es convertir a Banjo y a Kazooie en un animal propio del entorno de cada mundo. En Freezeezy Peak, es una morsa; en Bubble Gloop Swamp, un cocodrilo; y en Mad Monster Mansion, una calabaza. Cada una de las veces sabes que la criatura sigue siendo Banjo o Kazooie porque llevará pantaloncillos amarillos y mochila azul. ¿Por qué cambian de forma? Muy sencillo: algunas de las piezas del puzzle de oro sólo pueden alcanzarse haciendo uso de las características específicas del nuevo animal. Brillante, ¿no?

11 Banjo y Kazooie tienen un amigo que les ayudará a superar las pruebas y tribulaciones de su aventura. Se llama Bottles y es un topo. Cada vez que veas una madriguera de topo en el juego —algunas veces, en el más improbable de los lugares— saldrá del suelo en cuanto pulses el botón B. No se lleva demasiado bien con Kazooie, pero tiene un buen corazón y siempre tiene algo útil que decir.

12 En algunos niveles aparecen interruptores marcados con la figura de una pieza de puzzle. Si las activas, aparece una pieza de oro en alguna parte del nivel. Muchas veces estos interruptores se desactivan al cabo de cierto tiempo, y tienes que encontrar la pieza correspondiente antes de que desaparezca el reloj en forma de huevo que aparecerá en la parte inferior izquierda de la pantalla.

FREEZEEZY PEAK

En los mundos anteriores a éste los gráficos tienen un nivel claramente excelente, pero aquí las cosas mejoran todavía más. La mansión del monstruo loco es un poco oscura, pero sus tinieblas rebosan acción y color: desde las lápidas animadas que persiguen a Banjo por la casa hasta el fantasmagórico y semitransparente Crusty, un secuaz de la bruja. Tu aliado aquí es Loggo, un... inodoro. Tras su cañería te esperan algunas sorpresas agradables, aunque al principio Banjo no cabe por su entrada. Quizás habrá que visitar a Mumbo...

NO PUEDES FALLAR
(continuación)





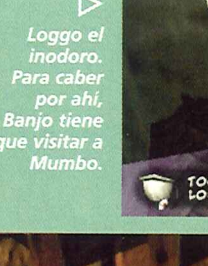






△ Recoge las plumas rojas para usarlas después.

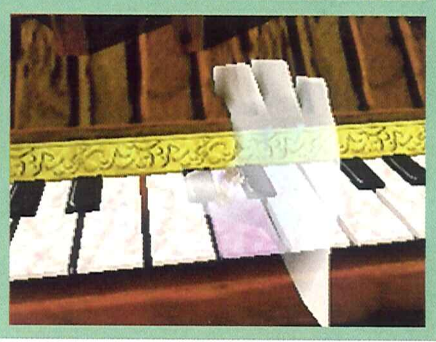
▽ En esta mansión hay fantasmas.



▷ Loggo el inodoro. Para caber por ahí, Banjo tiene que visitar a Mumbo.

▽ El oscuro y fantasmal exterior de la mansión.

◁ ¡Ayayayyyy!

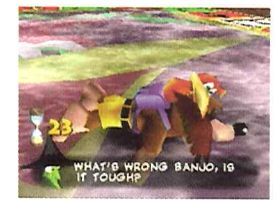


Para ganar, copia la canción que toca la mano espectral. ▷

¿Hay alguien?

Si saltas sobre este cristal gigante, podrás controlar los movimientos de Banjo y Kazooie sobre esta enorme Ouija. Si puedes invocar el mensaje correcto —y no hay que ser ningún genio para adivinar cuál es— conseguirás una pieza del puzzle de oro. Pero mientras tanto también tendrás que evitar que los fantasmas te arreen un guantazo.

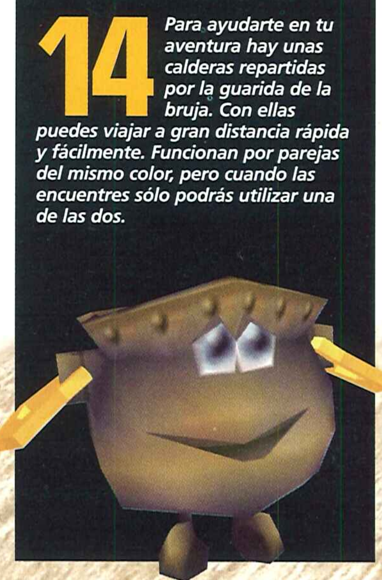


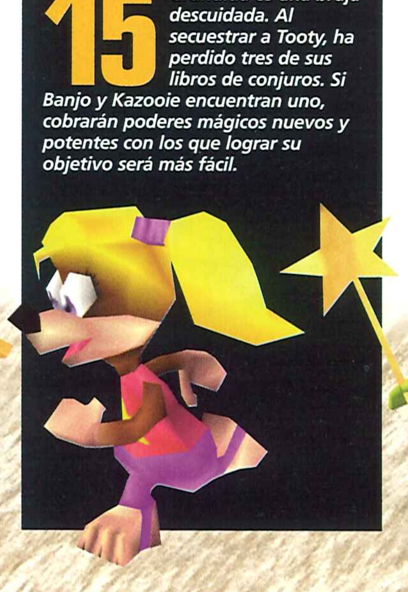
13 El interruptor de la bruja. Huy. Hay uno en cada mundo, y provocan la aparición de una pieza de oro en alguna parte fuera de la morada de la bruja. La escena de animación que verás te da una idea clara de dónde buscar.



14 Para ayudarte en tu aventura hay unas calderas repartidas por la guarida de la bruja. Con ellas puedes viajar a gran distancia rápida y fácilmente. Funcionan por parejas del mismo color, pero cuando las encuentres sólo podrás utilizar una de las dos.



15 Gruntilda es una bruja descuidada. Al secuestrar a Tooty, ha perdido tres de sus libros de conjuros. Si Banjo y Kazooie encuentran uno, cobrarán poderes mágicos nuevos y potentes con los que lograr su objetivo será más fácil.



16 Brenthilda es la hermana de Gruntilda y una persona bastante más razonable, probablemente porque tiene un nombre más bonito. Sea por lo que sea, ayudará a Banjo y Kazooie a derrotar a la malvada de su hermana.



GO! GO! ▷

RUSTI BUCKETBAY

¿Quién dice que la N64 no es una consola para el público adulto? Vale, el «prota» es un osito de dibujos animados que lleva un pájaro en la mochila mientras recorre los túneles y pasillos de un barco abandonado, pero este escenario podría haber salido perfectamente de Hybrid Heaven, o de algo bastante menos orientado a un público joven que Banjo-Kazooie.

El nivel está ambientado en un muelle abandonado en el que está atracado un enorme barco de cargamento. Banjo puede abordarlo y explorar bajo la cubierta, y en la bodega. En el muelle tiene que escalar y usar una de las grúas para conseguir alguna de las piezas de oro que hay arriba. En pocas palabras, es alucinante.

UN, DOS, TRES...
Responda otra vez. Efectivamente, en *Banjo-Kazooie* hay un concurso, en el que competirás en determinado punto del juego. El tablero está compuesto por casillas; si saltas en una, te harán una pregunta; si respondes bien podrás seguir. Todas las preguntas están basadas en el propio juego; muchas veces te muestran una escena o un personaje de uno de los mundos, y debes decir de dónde han salido. Es como un concurso de la tele, pero mucho mejor porque no hay ningún presentador tarado.







Bajo el agua, tienes que parar las hélices antes de recoger la pieza de oro.

Si bajas por a la bodega podrás examinar el cargamento del barco.

Puedes subir por algunos respiraderos, pero éste se te quiere comer.



El barco es maravillosamente grande, y tiene un montón de lugares para explorar.

¡Oh! Mira estos efectos de luz. Brillantes.



De caja en caja

¿Qué mas te esperarías encontrar en un barco de carga abandonado y cubierto de moho? Está claro: grandes cajas con ojos aficionadas a saltar encima de ti para aplastarte. Esta secuencia es una de las pantallas en las que tienes que conseguir una pieza de oro, y sólo podrás pasar si combinas embestidas con Banjo y picotazos con Kazooie.







17 *La cámara 3-D del juego es una de sus características sobresalientes. No es semiautomática como la de Mario, sino que tienes que ajustarla un poco mientras juegas tu partida. El ajuste consiste principalmente en alterar el ángulo con el que enfoca a Banjo y a Kazooie, y es fácil de hacer; de hecho, al cabo de una hora de jugar ya utilizas inconscientemente los botones C derecho e izquierdo para manejar la cámara. Además, el botón C superior cambia la perspectiva por la vista en primera persona de Banjo, y con el joystick analógico puedes volver la mirada a izquierda, derecha, arriba y abajo. Por otra parte, el botón C inferior controla los dos niveles de zoom en la vista normal.*

18 *Si Banjo y Kazooie se están quedando sin energía, Banjo puede romper un panal de abejas y recuperar vida con la miel que hay dentro. Sin embargo, algunas veces estos panales están muy bien protegidos y es muy arriesgado atreverse con ellos.*

19 *La conversión PAL de Rare está a la gran altura que normalmente consigue esta compañía. No habrá bordes en la pantalla que reduzcan el área de juego y la acción funcionará exactamente a la misma velocidad que las versiones estadounidense y japonesa. Lo mejor de todo es que habrá aparecido en Europa casi al mismo tiempo que en el Nuevo Continente y el país del Sol Naciente.*

20 *Banjo-Kazooie será el mejor juego de este verano, y también el más rico. Por fin aparece un candidato con posibilidades de destronar a Mario, algo que nos tiene muy, muy emocionados.*

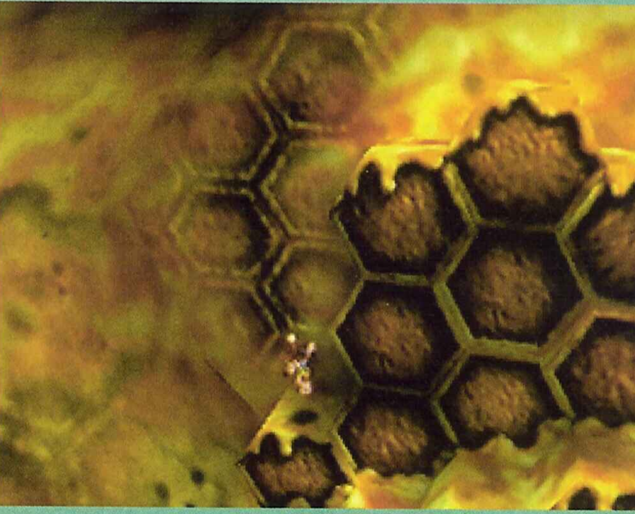
CLICK CLOCK WOOD

El noveno y último mundo rompe un poco el patrón que siguen los ocho anteriores. Click Clock Wood está dividido en cuatro salas en las que hay mundos idénticos —basados en un árbol gigante— que sólo se diferencian por hallarse en las distintas estaciones del año. En la versión primaveral llueve suavemente y las flores resplandecen. En la veraniega, trigales ocupan toda la imagen y sólo se ve la cabeza de Banjo a medida que avanza. Las hojas caen y todo se vuelve de un color pardo en otoño, y en invierno, por supuesto, está todo nevado, como en Freezeezy Peak. Cada estación tiene misiones distintas que Banjo debe cumplir antes de avanzar a la estación siguiente. Todo está muy bien elaborado, y ésta es una de las partes más ambiciosas del juego.

A POR LA BRUJA
Después de completar el puzzle, subes hasta la propia casa de la bruja. Hemos pensado que es mejor no darte demasiados detalles sobre esta batalla final, pero te diremos que no es fácil. Hay bolas de fuego, relámpagos y bastantes otras sorpresas. Mmmm…



◁ *Otoño: todo se ha vuelto pardo y marrón.*



Dentro de un panal de rica miel. Vale, no se ve la escalera por la que está subiendo Banjo, pero… ¿a quién le importan esas menudencias? ▷

▽ *Estos ojos no parecen muy simpáticos. Mejor pasar de largo y con cuidadito.*

◁ *Usa la vista de Banjo para ver este nivel en perspectiva de primera persona.*



▷ *Perdido en un trigal.*













¡Dame de comer!

En primavera, Banjo encuentra un nido gigante con un huevo no menos gigante. De él sale un aguilucho llamado Eyrie. Durante las dos estaciones siguientes, Banjo tiene que recoger suficientes orugas como para alimentar a Eyrie para que se convierta en un águila adolescente y grandiosa. Cuando sea lo bastante fuerte, saldrá volando en invierno y le dejará un regalo a Banjo.







Tiembla Mario

Banjo fue lanzado el 30 de junio en Estados Unidos, y la versión europea debería estar en nuestras manos cuando esta revista llegue a las tuyas. El juego ya nos impresionó en el Space World, y en la E3 ni te contamos. Los últimos mundos tienen unos gráficos de una calidad que nunca se había visto en la N64; son verdaderamente asombrosos. Hay tanto contenido apretujado en los 128 Mb del cartucho, tanta variedad y tanta imaginación, que estamos comenzando a pensar que tenemos el primer candidato serio a destronar a *Super Mario 64*.

CONTINUARÁ… Seremos la primera revista llamada Magazine 64 que acabe *Banjo-Kazooie*. Súper análisis el mes que viene



¿Cuándo deja una continuación de ser continuación? Magazine 64 indaga qué es lo que pasa con la segunda parte del juego que ha arrasado con todo, GoldenEye 007. ¿Y sabes qué es lo más sorprendente? Pues que no hemos visto a James Bond por ninguna parte...

PERFEC





El ADIÓS DE BOND

Siempre ha estado claro que la continuación de *GoldenEye* que diseñaría Rare no estaría inspirada en las aventuras del agente 007 (al servicio de su graciosa majestad). Por razones que escapan a nuestro conocimiento, la Metro Goldwyn Mayer, propietaria de los derechos de *El Mañana nunca muere* (la última peli Bond hasta el momento), otorgó la licencia a Electronic Arts. Teniendo en cuenta que antes de que Rare hiciese su espectacular incursión en el universo Bond, los juegos protagonizados por 007 eran un desastre y que el éxito mundial del videojuego *GoldenEye* influyó en el éxito mundial de la película *El Mañana nunca muere*, es irónico que Rare no tuviese la primera opción de compra.
Black Ops, los desarrolladores que trabajan en *El Mañana nunca muere* han mostrado recientemente una demo del juego. Aquellos que lo han visto lo califican de «decepcionante». ¡Pero si tiene un modo francotirador! Menuda sorpresa... ¿De dónde habrán sacado las ideas?

Perfect Dark	
NINTENDO/RARE	
1999	1-4
Precio no disponible	

T DARK

Ya no podemos, por lo tanto, referirnos al futuro bombazo de Rare como «la continuación de GoldenEye». De ahora en adelante hablaremos de Perfect Dark a secas. El rey ha muerto, ¡viva el rey! Perfect Dark es el juego que todos hemos esperado desde que conseguimos superar Egyptian en el modo 007. Esta nueva producción, además de un título ajeno al universo Bond, es totalmente original. Los nueve magníficos de Rare han estado más de siete meses trabajando en ella y empiezan a verse los primeros resultados, que –como no podía ser de otro modo– son espectaculares.

En *Perfect Dark* encontraremos una mezcla de acción, sigilo e inteligencia. ¿Las proporciones de tan sabroso cóctel? Las mismas que en *GoldenEye*, para muchos el mejor juego que existe para la N64. También hallaremos un modo cuatro jugadores mejorado, gráficos más nítidos, más artilugios, nuevas animaciones, alienígenas... Es decir, que *Perfect Dark* es como *GoldenEye*, pero en más grande, en más mejor, en más rápido, en más inteligente, en más más, por supuesto. Y eso sólo podía conseguirlo Rare.

Nuestra investigación secreta acerca de *Perfect Dark* tuvo lugar en la E3 de Atlanta. Lo primero que vimos fue un breve vídeo del juego, que se proyectaba en un minicine alojado en el stand de Nintendo. Algunos escogidos –los que creímos, con fe ciega, que aquellos gráficos cabían en un cartucho N64– también pudimos acceder a una demo del juego que, por supuesto, sólo se podía contemplar en una habitación cerrada con siete llaves.

Para saberlo todo acerca de lo más emocionante que ha pasado en 1998 –de momento– sigue leyendo...

GO! GO!



¿QUIÉN?

Protagonista: Joanna Dark
Nombre en clave: Perfect Dark
Empleo: Agente secreto
Empresa: Instituto Carrington

Observaciones

Sí, primera sorpresa, es una chica. Rare no ha aclarado si es de nacionalidad inglesa o americana (ni qué es exactamente el Instituto Carrington). Tampoco sabemos mucho de su vida pasada. Esperemos que se parezca un poco a la «vengadora» Diana Rigger.

¿QUÉ?

Misión: Investigar a la multimillonaria corporación DataDyne
¿Sospechosos de? Ser malos malísimos

Observaciones

Estamos en el año 2023 y Joanna Dark investiga a DataDyne. Algunos de los datos que ha recopilado le hacen sospechar que esta compañía cobija seres extraterrestres. Joanna debe infiltrase en la empresa, aniquilar a los alienígenas que son una amenaza para la Tierra y salvar a los que no.

¿DÓNDE?

Localizaciones: El norte de California, Chicago, laboratorios subterráneos, escondrijos alienígenas en el fondo del mar... (Esto es lo que sabemos de momento)

Observaciones

En Rare no sueltan prenda acerca de dónde transcurre exactamente la misión de Joanna. Hasta ahora sabemos que hay algún tipo de viaje en el tiempo, que por lo menos dos de los niveles se sitúan bajo el agua («Deep Sea» y «Marine») y que otro tiene lugar en el aire («Air Force 1»). Los desarrolladores trabajan actualmente en doce niveles, pero habrá, por lo menos, ocho más.



En Perfect Dark hay un mecanismo de salud idéntico al de GoldenEye: si te hieren, hasta que no acaba el nivel no te curas. Seguro que esa armadura te ayudará a mantenerte a salvo.

En la azotea del edificio de DataDyne. ¿No le encuentras un ligero aire a Blade Runner?

En este pasillo es donde mejor se pueden apreciar los nuevos efectos luminosos del juego. ¡Guau!



Y ésta, ¿qué tipo de pistola es? En Rare no quieren decírnoslo... Algo importante es que podrás utilizar dos armas a la vez.



Esta escena pertenece al rescate de un alienígena bueno. Joanna siempre justa y alerta.

¿CÓMO?

Dispositivos: Minas, ametralladoras termo y audio sensibles (esto es lo que sabemos de momento)
Transporte: Moto antigravedad

Observaciones

En Rare presumen de que en *Perfect Dark* habrá aún más armas y juguetitos que en *GoldenEye*. La metralleta termosensible apunta a los objetos que se mueven y su ruido hace palidecer de envidia a las KFV Soviet. Las minas son algo más que un arma, también sirven para abrirte camino a determinadas áreas. La moto antigravedad tiene más o menos las mismas funciones que el tanque de *GoldenEye* y ¡es silenciosa!
Una de las nuevas habilidades de Joanna es que puede empujar objetos (algo vital en ciertas misiones). Por ejemplo, uno de los aliens que hay en DataDyne tiene que ser rescatado. Cuando Joanna lo encuentra, debe empujar el carrito en el que está el extraterrestre hasta un lugar seguro. Por cierto, el aspecto del alien se ajusta al tópico. Es como casi todos: cabezón, braci y pati corto y de ojos rasgados.

¿CÓMO? PARTE 2ª

Estilo del juego: En primera persona
Mejoras técnicas: Iluminación en tiempo real, relámpagos, reflejos, sonido Dolby Surround, más frames por segundo

Observaciones

Perfect Dark utiliza descaradamente la misma tecnología que *GoldenEye*. El juego funciona de un modo muy similar y la versión de la E3 mostraba la misma animación en los enemigos. Aunque se debe, muy probablemente, a que los desarrolladores aún no han tenido tiempo de trabajar en ellos.

De todos modos, hay mejoras que saltan a la vista. El juego está abarrotado de mapas de distintas texturas, de efectos de iluminación y, además, parece que la animación transcurra a muchas más imágenes por segundo. La inclusión de sonido Dolby Surround es una maravilla cortesía de Rare. ¿Recuerdas el magnífico uso de los efectos sonoros que había en *GoldenEye*? ¿Te lo imaginas mejorado?
¡Anda, sécate las babas, que estropeas la revista!

¿CUÁNDO?...

... podremos jugar con Perfect Dark? «Cuando esté acabado» **(Rare dixit)**

Observaciones

La versión que degustamos de *GoldenEye* estuvo casi tres años en la cocina. Mucho de este tiempo se empleó en aprovechar el hardware de la Nintendo 64 hasta el último recoveco. Rare sólo tardó dieciséis meses en acabar *Banjo-Kazooie*, pero prevemos que ultimar *Perfect Dark* les va a llevar más tiempo: algo menos de un año a partir de ahora.



△ *¿Te das cuenta de que la escena está iluminada por la luz natural que entra por la ventana de ahí arriba? ¿Y ves los reflejos del suelo?*

△ *Un guardia de espaldas a la vista. Si hay que dispararle a la nuca se dispara.* **No problemo.**

▽ *Joanna está montada en su moto. ¿Habrá más vehículos en el juego? Eso esperamos.*



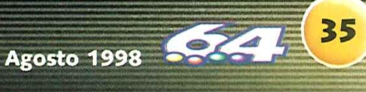
△ *La animación de los enemigos es, de momento, casi idéntica a la de* GoldenEye. *Todo se andará...*

LIVE FROM E3 '98 Notas desde la E3

Perfect Dark

Acabará con todo. La demo de vídeo que vimos tenía tanta definición que parecía que estuviese funcionando con una tarjeta 3DFX. Los niveles contienen todo tipo de detalles, pero se nota la influencia *GoldenEye*. Para llorar de emoción...

CONTINUARÁ... El mes que viene tendremos noticias frescas sobre *Perfect Dark*.





LIVE FROM E3 '98

A de la A a la Z

Qué suerte tienes, Ethan, tesoro. Lo tuyo es una vida regalada. Para «misiones imposibles» la nuestra: contar a nuestros lectores todo lo que vimos en la E3 de Atlanta en menos de 4.000 palabras. Hicimos lo que pudimos, pero nos quedamos a medias. «Game Over, chatos». No hay cuidado: remataremos la faena el mes que viene.

A

All Star Baseball '99

New Software Center/Acclaim
Invierno
Simulador de béisbol

Un juego absolutamente increíble. Además de los gráficos de alta resolución, la animación de los jugadores es superior a todo lo que hemos visto (incluidos los simuladores para PC). Los polígonos son imperceptibles, cada deportista actúa y se mueve de una forma diferente y los juegos de cámara son idénticos a los de los partidos de verdad. Puede que el béisbol no te llame mucho la atención, pero eso cambiará el día que pruebes *All Star Baseball*.



B

Battletanx

3DO
Fecha por determinar
Acción

¡Batallas de tanques en recreaciones de ciudades reales! Una grata sorpresa, aunque sólo pudimos ver un vídeo del juego. Recuerda bastante a *Steel Reign*, de PlayStation, si bien los gráficos del cartucho de 3DO son mucho más suaves y rápidos. La acción es trepidante y hay multitud de elementos en pantalla. Le seguiremos la pista.

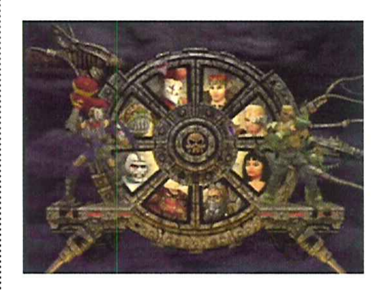
Biofreaks

New Software Center/GTI
Otoño
Lucha

El juego de lucha más cibernético de N64 cada día está más cerca. En la feria tuvimos ocasión de comprobar que todos los personajes portan armas (a cuál más bestia). Aunque todavía no sabemos el número definitivo de luchadores —muchos, eso sí—, lo que sí vimos fueron todos los escenarios:



quince en total, accesibles desde el principio del juego, con zonas en penumbra (que se iluminan ocasionalmente con los efectos de luz de las explosiones), desniveles en el suelo, objetos móviles en el escenario... Interactividad pura y dura. Muy dura.

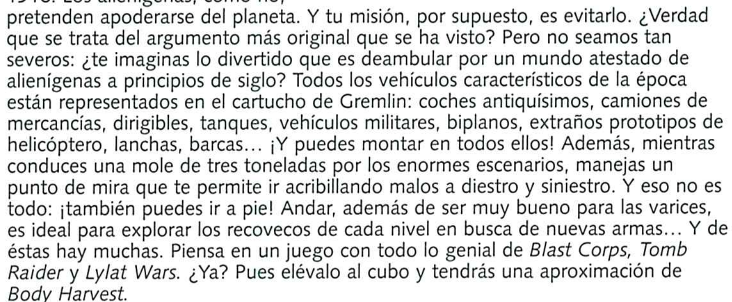


La captura de movimiento es fantástica y los controles muy «intuitivos». Los movimientos de cada personaje son exclusivos: ni siquiera los más sencillos son los mismos para todos los luchadores (un defecto muy común en el género). Cataratas de agua, ríos de lava, un sistema de cámaras fantástico, la posibilidad de volar y atizar al mismo tiempo... y sangre a cubos.



Body Harvest

DMA/Gremlin
Verano
Acción/RPG



Sin duda, uno de los cartuchos más divertidos con los que tuvimos la suerte de tropezar en la E3 fue el flamante trabajo de DMA. *Body Harvest* es una explosiva aventura en 3-D que comienza curiosamente en el año 1916. Los alienígenas, cómo no, pretenden apoderarse del planeta. Y tu misión, por supuesto, es evitarlo. ¿Verdad que se trata del argumento más original que se ha visto? Pero no seamos tan severos: ¿te imaginas lo divertido que es deambular por un mundo atestado de alienígenas a principios de siglo? Todos los vehículos característicos de la época están representados en el cartucho de Gremlin: coches antiquísimos, camiones de mercancías, dirigibles, tanques, vehículos militares, biplanos, extraños prototipos de helicóptero, lanchas, barcas... ¡Y puedes montar en todos ellos! Además, mientras conduces una mole de tres toneladas por los enormes escenarios, manejas un punto de mira que te permite ir acribillando malos a diestro y siniestro. Y eso no es todo: ¡también puedes ir a pie! Andar, además de ser muy bueno para las varices, es ideal para explorar los recovecos de cada nivel en busca de nuevas armas... Y de éstas hay muchas. Piensa en un juego con todo lo genial de *Blast Corps, Tomb Raider* y *Lylat Wars.* ¿Ya? Pues elévalo al cubo y tendrás una aproximación de *Body Harvest.*

Castlevania



En el vídeo, el zoom se adentra en los ojos de este abominable vampiro.

He aquí los efectos del régimen de alcachofas que recomienda Rociito.

Konami
Noviembre
Acción/RPG

Contra todo pronóstico, lo único que vimos de *Castlevania* en la E3 fue un vídeo. Si bien se mantiene fiel a la herencia estética de sus antecesores, pudimos advertir influencias claras de *Resident Evil* y *Nigthmare Creatures*. La calidad de lo que vimos y la excelente reputación de la serie garantizan a *Castlevania* toda la atención que merece. Quizás el mes que viene podamos echar una partida...



Duke Nukem: Time to Kill

New Software Center/GTI
Fecha por determinar
Shoot 'em up de aventuras/acción

¡El rey ha vuelto, chicos! Bueno, el duque... aunque será rey cuando no quede otro bicho viviente sobre la faz de la tierra. ¿Recuerdas a qué se dedicaban los alienígenas del juego original? Secuestraban humanos para hacer experimentos con ellos. Hasta que Duke los liquidó. Para evitar que eso vuelva a suceder, los extraterrestres han vuelto equipados con máquinas del tiempo. Así, viajan a lugares y épocas antiguas (fuera del alcance de la amenaza Nukem) a la caza y captura de cobayas humanas para sus experimentos...

Pero mira por dónde, nuestro muchacho también aprenderá a desplazarse en el tiempo... Decorar la Grecia clásica, el Lejano Oeste e incluso las ciudades de la Edad Media con vísceras alienígenas es un entretenimiento sin parangón. Y más en tercera persona. *Duke Nukem: Time to Kill* es una aventura en tiempo real de las que ya empezábamos a envidiar a PlayStation. Tu arsenal de armas dependerá del lugar y la época en la que te encuentres, de forma que no podrás colocar minas antipersona en el interior del Partenón por mucho que te apetezca (nosotros también lo sentimos un montón). El generador 3-D es rapidísimo, la perspectiva fantástica y los escenarios que puedes explorar comparables en tamaño y nivel de detalle a los de *Tomb Raider.* Muchas y muy buenas noticias, ¿no?



Charlie Blast's Challenge

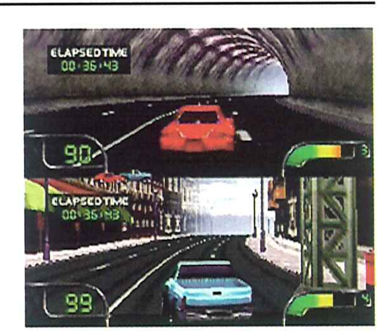
Spaco/Kemco
Invierno
Puzzle

Se trata de algo así como una versión «puzzlera» en 3-D de *Bomberman 64*. Muy rápido y suave, con gráficos de alta resolución y un modo para 4 jugadores con muy buena pinta. Podría ser interesante, ¿no?

Cruis'n World

Nintendo/Eurocom
Verano
Carreras

Rápido. Muy rápido. Eurocom se ha empleado a fondo en la continuación del mediocre *Cruis'n USA*. La velocidad del juego es muy superior a la de su antecesor, lo mismo que la paleta de colores que se desplegará ante nuestraspantallas. Contará con un modo para cuatro jugadores simultáneos y multitud de vehículos entre los que elegir. Desde luego, si lo tuyo son los juegos con un aire a «dibujos animados», *Cruis'n World* te encantará. No podemos decir lo mismo a los fans de los títulos realistas... Claro que... es un arcade, ¿no?





E

Earthbound/ Mother 3

Nintendo
Fecha por determinar
RPG

Mother 3 está presente en la última campaña publicitaria de Nintendo América, lo que significa que quizás aparezca en cartucho en lugar de en DD. Considerando los sucesivos aplazamientos en el lanzamiento comercial del accesorio de la N64 más esperado, no sería mala idea.



G

Gex: Enter the Gecko

Crystal Dynamics
Fecha por determinar
Plataformas

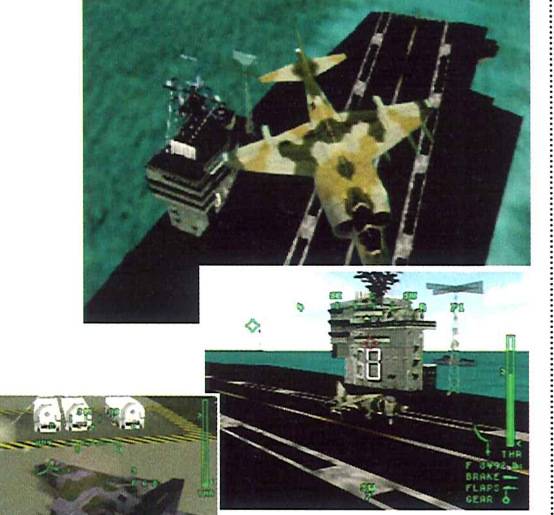
El control analógico del personaje es tan sensible que hace de *Gex* un juego terriblemente difícil. Si la gente de Crystal Dreams soluciona ese detalle será un plataformas alucinante.



Harrier Strike Force

Paradigm/Video Sistem
1999
Simulador de vuelo

Visualmente impresionante. El año que viene podremos pilotar un Harrier, la ilusión de nuestras vidas (es el único avión capaz de despegar verticalmente). Lástima que en el juego todavía no haya enemigos... Aun así tiene una pinta estupenda, ¿verdad?



△ *¿Otro simulador de vuelo cutre? No, hablamos de una gran promesa del género.*

Hype-The Time Quest

Ubi Soft
1999
Aventuras/Acción/RPG

Si creciste entre clicks de Playmobil, aprendiste la diferencia entre lo bueno y lo malo gracias al Fuerte y el Barco Pirata de Playmobil y supiste distinguir la realidad de la ficción gracias a las espadas de plástico con punta redondeada de Playmobil, es muy posible que sientas cierta nostalgia por las cosas relacionadas con Playmobil... ¿Sí? ¿Tú también? ¡Pues estamos todos de suerte!

Una de las grandes revelaciones de la E3 fue *Hype-The Time Quest,* de Ubi Soft. *Hype* es mucho más que un juego de aventuras en 3-D: cuenta con cantidades industriales de rompecabezas, acción, y elementos de RPG. Gráficamente, es una virguería. Los efectos especiales y la calidad de las texturas son extraordinarios, las posibilidades de exploración casi infinitas y el tamaño de los niveles inconmensurable. Una mezcla exquisita de *Super Mario 64, Tomb Raider* y *Zelda* ambientada en el fantástico entorno épico-medieval de Playmobil: castillos de ensueño, caballeros oscuros, tabernas, vuelos a lomos de dragones... Y no podía faltar, claro está, la espada de plástico con la punta redondeada, una de las armas más importantes del intrépido Hype.

Acertijos, combates, plataformas, hechizos, objetos para recoger, usar, arrojar y combinar, personajes con los que hablar, viajes en el tiempo... 32 niveles que componen nada menos que 10 mundos, a cuál más sorprendente.

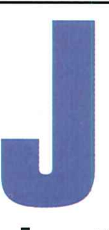
Ubi Soft prevé terminar el juego el primer trimestre de 1999. ¡Ay!, ojalá estuviera listo antes del 6 de enero...

P

¿Puzzle Disney?

Capcom
Fecha por determinar
Puzzle

Capcom no ha confirmando aún el título del primer juego que lanzarán para N64. Lo único que sabemos es que se tratará de una especie de *Tetris* (qué chicos tan originales) protagonizado por personajes del mundo Disney. Los fans de *Street Fighter* estarán contentos con la noticia, ¿no?



Jest

Infogrames/Ocean
Otoño
Plataformas

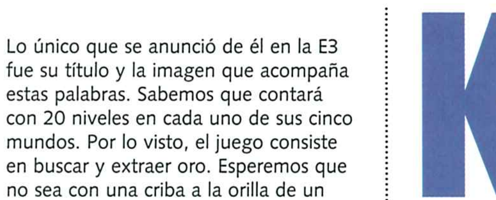
Una singular combinación de plataformas de acción lineal (como Pandemonium, de PlayStation) y carreras en escenarios renderizados en 3-D a tiempo real. Los efectos especiales son fantásticos, al igual que la sensación de profundidad de los fondos y la banda sonora. En Jest adoptas el papel de Jek, un simpático aprendiz de bufón, y te enfrentas a Tarot, el todopoderoso espíritu del mal y a otros belicosos personajes a lo largo de 64 niveles distribuidos en 6 seis reinos mágicos. Lo cierto es que la forma de caminar del protagonista parece la más incómoda del mundo de los videojuegos. Esperemos que los de Ocean le saquen el papel de lija de los pantalones al pobre Jest antes de dar por terminado su trabajo...

L

Lode Runner 64

Big Bang
Invierno
Acción

Lo único que se anunció de él en la E3 fue su título y la imagen que acompaña estas palabras. Sabemos que contará con 20 niveles en cada uno de sus cinco mundos. Por lo visto, el juego consiste en buscar y extraer oro. Esperemos que no sea con una criba a la orilla de un río, como en los western de Hollywood... Tiena buena pinta, ¿verdad?





K

Knife Edge



Spaco/Kemco
Octubre
Acción



Atención: con *Knife Edge* volarás en helicóptero por la atmósfera de Marte, pero no serás tú quien conduzca el aparato... sino la CPU. ¿Y por qué? Pues muy sencillo: porque estarás ocupadísimo matando aliens. El juego consistirá en mover un punto de mira con el stick analógico y disparar a los malos que aparezcan en la pantalla (como el modo francotirador de *GoldenEye*). ¿A nadie le suena esa mecánica de juego? Es la misma que la de *Die Hard Trilogy*, *Area 51*, *Time Crisis*... ¿Un juego de pistola sin pistola? Ya veremos...

M

Milo's Astro Lanes

Crave
Noviembre
Simulador de bolos

Un poco raro. Estamos hablando de ¡un simulador de bolos ambientado en el espacio! Las pistas para lanzar, lejos de ser rectas (como las de todos los juegos de bolos conocidos hasta ahora), incluyen curvas, paredes a los lados, tramos en zigzag, virados vertiginosos y terriblemente cerrados... En la feria tan sólo había tres pistas jugables, pero te adelantamos que incluirá una opción para cuatro jugadores. Puede resultar divertido.

O

Off Road Challenge

New Software Center/Midway
Verano
Carreras

Toda una sorpresa. Bueno, ya habíamos oído hablar de un proyecto de Midway basado en carreras «off-road», pero ¡no esperábamos encontrarnos un cartucho jugable en la feria! Vehículos enormes 4x4 a toda velocidad por pistas de arena y barro... ¿Te prueba? Cierra los ojos hasta el mes que viene.

R

Rayman 2

Ubi Soft
Invierno
Plataformas

¡Un *Rayman* en 3-D! Tenemos tantas esperanzas depositadas en él como en *Tonic Trouble* (con el que comparte generador de gráficos). Tan divertido como la versión en 2-D, pero con un aspecto inmejorable.

Aunque sólo pudimos jugar con la versión para PC, Ubi Soft nos ha asegurado que apenas habrá diferencias sustanciales entre las dos versiones: la de ordenador contará con secuencias de vídeo y la nuestra con mejores efectos gráficos en los escenarios. ¡Mira, mira! Rayman es capaz de aprender, como en su versión 2-D. De hecho, cuando domines los controles verás es que es capaz de muchas cosas además de andar y correr: salta, escala, se balancea en cuerdas y pasa de unas a otras al más puro estilo Tarzán, porta y lanza objetos, patina, bucea, hace tirabuzones bajo el agua, cabalga sobre pájaros mecánicos, vuela usando su pelo como hélice... ¡Y puede hacer casi todo eso a la vez! Los personajes que merodean por los escenarios tienen «vidas propias», como los de *Mystical Ninja*, lo que añade un elemento de RPG al conjunto. ¿Qué más podemos decir? Promete. Rayman 2 promete.

Revolt

New Software Center/Acclaim
Fecha por determinar
Carreras

Un juego de carreras con una pinta muy apetecible. Los circuitos están emplazados sobre tejados —de museos, ayuntamientos, tiendas de juguetes— y la calidad de detalles con la que se representan los coches es digna de mención, especialmente en lo que a efectos de luz se refiere. Su programación sólo está completa al 15%, pero ya podemos decir que se asemeja más a *Mario Kart* que a *Top Gear Rally*. La forma en que los coches se mueven, giran y derrapan es muy convincente.

Rogue Squadron

LucasArts
Invierno
Acción

Toda una sorpresa. *Rogue Squadron* es un *shoot 'em up* basado en las memorables batallas de *X-Wings* de la serie *Star Wars*. El equipo que se está ocupando de su desarrollo es el mismo que programó los niveles áereos de *Shadows of the Empire*; o sea, los mejores niveles de *Shadows of the Empire* (por no decir que eran los únicos buenos). Los efectos de sonido y los enemigos son estupendos. ¿Llegará antes de fin de año?

△ *Pinta chachi, pero no es oro todo lo que reluce.*

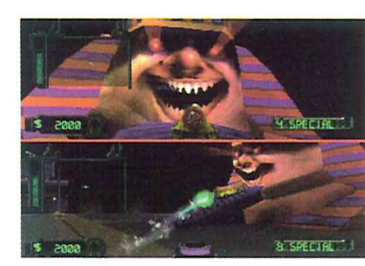
Rogue Trip

New Software Center/GTI
Invierno
Carreras/acción

Similar a *S.C.A.R.S*, aunque con ciertos toques de *Twisted Metal*. Carreras en vehículos con misiles hasta en los intermitentes en las que podrás



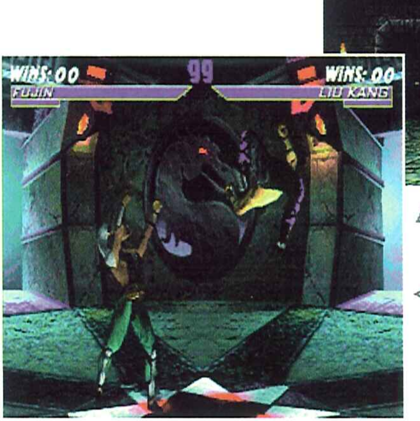
destruirlo casi todo: monumentos, parques, casas... Si bien no hubo una versión jugable en la feria, tiene toda la pinta de ser divertidísimo. El modo para dos jugadores parece funcionar bastante bien, sin perder nivel de detalle. Ya veremos...



Mortal Kombat 4

New Software Center/Midway
Octubre
Lucha

¡Por fin un *MK* en 3-D! Los controles de lucha son los mismos que los de sus antecesores, aunque la interactividad de la cámara te sumerge de lleno en un fantástico entorno tridimensional. No faltarán las riadas de sangre ni los regimientos enteros de personajes, por supuesto. Sin embargo, los usuarios desesperados por un *beat'em up* verdaderamente violento... tal vez seguirán sumidos en la frustración. Los movimientos son tan rápidos y exagerados como los de las anteriores entregas, dejando atrás cualquier posible acercamiento a una animación realista. Además, las llaves tampoco son tan espectaculares como nos hubiese gustado ver... Pronto lo analizaremos en profundidad.





△ *MK4 será tan violento como de costumbre.*

◁ *Sonya impulsa a Liu Kang contra unas púas colgantes. Delicioso.*


GO! GO!



Rush 2: Extreme Racing

New Software Center/Midway
Noviembre
Carreras

La continuación de *San Francisco Rush* pondrá a nuestra disposición 11 circuitos, incluyendo Las Vegas y la pista secreta del primer juego (Alcatraz). La conducción ahora es más suave. Lástima que no podamos decir lo mismo de la música... Tan horrible como la de la primera parte.

South Park

New Software Center/Acclaim
Invierno
Acción

No hubo una versión jugable. Se trata de un *shoot 'em up* multijugador basado en disparar natillas y cosas así. NO HABRA ARMAS DE FUEGO. Es curioso que aun así sea un *shoot 'em up*, ¿verdad? Y muy cómico.

S

SCARS





△ *Súper rápido y con un montón de armas para recoger.*

Ubi Soft
Otoño
Acción

Carreras brillantes a lomos de tanques futuristas ultrarrápidos. ¿Qué tal suena? Se parece muchísimo al clásico *Rock'n Roll Racing:* consiste en conducir a todo trapo disparando a todo el que se cruce en tu camino. Nos gusta. Una versión heavy de *WipeOut*. Muy rápido y suave, aunque todavía aparecen elementos de la nada en los fondos. La versión para N64 todavía no tiene armas, pero hemos visto las bombas, las ametralladoras y los misiles de la de PC y... ¡son una pasada!

Silicon Valley

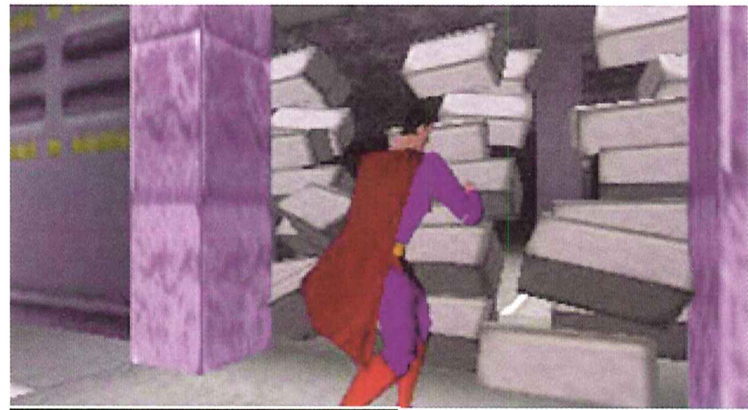
Take 2
Octubre
Acción

En este cóctel de plataformas y puzzles te conviertes en un alien que se transfigura en distintos animales para deshacer entuertos. Por ejemplo, para saltar de una sección del valle Silicon a otra, tienes que usar una rampa. Con el cuerpo de una araña no tomarías suficiente impulso, así que debes buscar una oveja con ruedas, cargártela y entonces adoptar su forma. Así podrás pasar al otro lado del valle de un salto.

En cuanto a la jugabilidad, hay que decir que *Silicon* no es un juego fácil de controlar. Además, el sistema de cámaras puede volverte loco en pocos minutos. Estamos hablando de uno de esos juegos que no enamoran a primera vista, pero que acaban siendo increíblemente adictivos. Más noticias el mes que viene.

Superman

Titus
Fecha por determinar
Acción



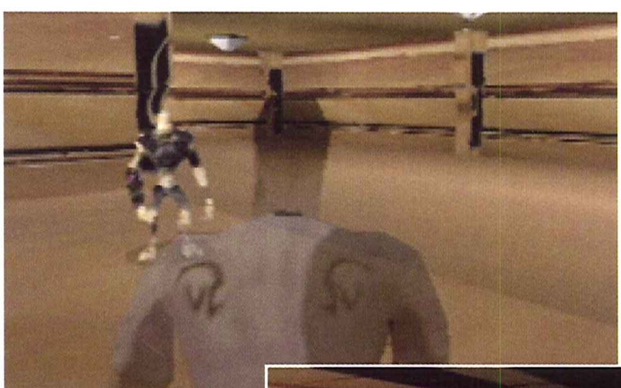


Decepcionante. La horrorosa niebla que cubre los escenarios y la inquietante ausencia de enemigos en algunas áreas nos pusieron de los nervios. El modo para cuatro jugadores no se acerca ni de lejos a la palabra «bueno». Habrá que darles tiempo: a lo mejor consiguen arreglarlo con cuatro o cinco años de dedicación...

Survivor Day 1

Konami
Invierno 98
Acción

Un *Tomb Raider* con las armas de *Turok* y el argumento de *Shadowman*. Las múltiples explosiones hacen que parezca mejor de lo que es en realidad. El argumento sí que se antoja novedoso: los alienígenas pretenden apoderarse de la Tierra y tú tienes que cargártelos. Bueno, te damos más detalles... Un individuo llamado Adam —tú— aterriza en el planeta azul en una nave espacial acompañado de Eve (aunque no sabes que estás en la Tierra hasta después de un buen rato jugando). Suena un poco «bíblico» y misterioso. A Konami le queda mucho trabajo por delante todavía.

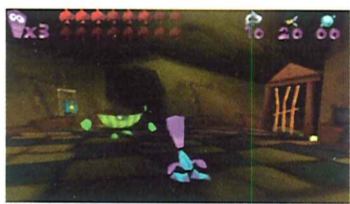


T

Tonic Trouble

Ubi Soft
Septiembre
Acción

¡Fantástico! *Tonic Trouble* será el juego más simpático que verá la N64 en mucho, mucho tiempo. Rebosa humor por todos sus poros —o, para mejor decir, por todos sus polígonos— y los personajes son increíblemente



sofisticados. Y encantadores. En especial Ed, el protagonista: un alienígena un poco patoso que ha dejado caer por accidente una lata de refresco a la Tierra. Al parecer, el tónico extraterrestre es muy perjudicial para la salud de las plantas de nuestro planeta, ya que todas se han vuelto carnívoras...



Tonic Trouble presenta diez mundos enormes, llenos de color y absolutamente diferentes, texturas que te dejarán boquiabierto, efectos especiales sorprendentes, niveles en los que podrás andar, correr, patinar ¡y hasta volar! La versión que vimos en la E3 todavía lastraba algunos problemillas con el juego de cámaras, pero Ubi Soft nos ha prometido que solventará ese problema. ¡Te esperamos impacientes, Ed!



Twelve Tales: Conker 64

Nintendo/Rare
Invierno
Plataformas/Acción

Conker, la ardilla más sonriente de los bosques protagoniza una aventura en 3-D que promete superar a *Banjo-Kazooie*. De hecho, su aspecto es tan fantástico como el de *Banjo*, repleto de esos detalles brillantes que suelen caracterizar a los juegos de Rare. En un nivel, por ejemplo, tienes que sortear una alud de rocas gigantes montado en un barril de madera (haciéndolo rodar con los pies y girando con el peso del cuerpo). Podrás excavar y avanzar bajo tierra como un topo, dar saltos enormes, bucear utilizando la cola como aleta y timón... Además de Conker, también te puedes meter en la piel de Berry, amiga del primero, o en las plumas de un simpático buho. El estilo de juego cambia en función del personaje elegido, En el primer caso, priman la acción y los ataques directos a los enemigos. En cambio, si controlas a Berry, la jugabilidad se basa en la estrategia y en el «nurturing» (al estilo *Pocket Monsters*). Cuando eres el buho, el juego se vuelve un *shoot' em up*.



△ *Este conejito deforme tiene mixomatosis... Sacrifícalo para que no sufra.*

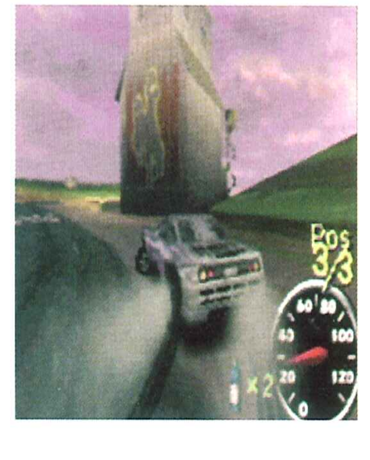
El juego introduce dos tecnologías de diseño de personajes exclusivas de Nintendo: animación «emocional» en tiempo real y conciencia del entorno. La primera supone que los estados de ánimo de los personajes varían de acuerdo con los acontecimientos. Con la segunda, los personajes reaccionan según su entorno inmediato.

Twelve Tales ofrecerá un modo para dos jugadores con pantalla partida (uno controla a Conker y otro al buho) y un modo de batalla para cuatro jugadores, lo nunca visto en un título de acción y aventuras. Rare se ha puesto como límite noviembre para concluir la codificación de *Conker 64*.

Top Gear Overdrive

Spaco/Kemco
Invierno
Carreras

¡Fabuloso! O al menos lo parece. Tan sólo vimos un video: había ventiscas de nieve y los gráficos son mucho más agradables y definidos que los del original. Una continuación que parece haber resuelto los problemas de la primera parte.



Virtual Chess 64

Konami/Titus
Verano
Simulador de ajedrez

Se trata de un simulador de ajedrez famoso entre lo usuarios de PC por las secuencias animadas de las piezas. En *Virtual Chess 64* haces algo mucho más divertido que jugar a la ajedrez: ¡diriges un ejército! Cada vez que una pieza «se come» a otra, la CPU reproduce la «muerte» de la pieza comida a manos de la atacante. Muy divertido. Hay varios ejércitos diferentes.



V

V-Rally

Infogrames/Ocean
Noviembre
Carreras

¡Maravilloso! ¡Alucinante! ¡Yujuuu! ¡Yupiiii! Tan sólo hubo un circuito jugable —Córcega—, pero fue más que suficiente. Gráficos soberbios y una maniobrabilidad de lujo. ¡Mira qué gráficos! Las texturas parecen de PC, la velocidad oscila entre los 27 y los 35 *frames* por segundo y los coches son todos los del Campeonato Oficial de Rallies de este año. Ahí tienes el único vehículo pilotable en la versión que Ocean expuso en la E3: el Toyota Castrol Corolla WRC (el de Carlos Sainz, que el año pasado conducía un Ford Scort).



No obstante, sabemos que además del Corolla habrá otros cuatro modelos de los que carecía la versión de PSX: ¡Citroën Xsara Kit-Car, Hyundai Coupé, Nissan Almera Kit-Car y Wolkswagen Golf IV! Nos hemos quedado sin aliento después de anunciar tanto prodigio junto... Además, *V-Rally* nos permitirá correr en ocho rallies diferentes, aunque todavía está por ver si todos contendrán varios circuitos, como en la versión de PlayStation. Podremos salvar los *replays* que nos gusten en un Controller Pak, y partir la pantalla vertical u horizontalmente cuando juguemos contra un amiguete. ¡Y habrá un modo para cuatro jugadores! ¡Y un modo «Rally» exclusivo de la versión para N64! ¡Y una opción de clima!

Una de las cosas que se quedaron en el tintero —o el ordenador— cuando se programó el juego para PlayStation fue, precisamente, la selección de clima. Infogrames pretendía incluirla como una de las opciones estrella de *V-Rally*, pero la falta de tiempo hizo que cada circuito se quedase con una meteorología predeterminada sin libertad para cambiarla. ¡Pero eso no pasará esta vez! Al menos, eso es lo que los de Ocean nos ha asegurado... ¿Se harán realidad sus promesas? A lo mejor es todo un espejismo producto de las altas temperaturas estivales.

日本製

Real como la vi

¿Tener una cita gracias a un juego? Parece raro, ¿verdad? Pues lo es.

Siempre me ha parecido que lo mejor de un simulador era que recreaba un ambiente o actividad muy difícil de disfrutar en la vida «normal». Es bastante complicado conseguir juntar a 21 tipos para que se pongan a jugar a fútbol contigo, o participar en un combate aéreo a los mandos de un F-22. Sobre todo si tienes catorce años y vives en Las Hurdes, pongamos por caso. Es decir, que un simulador de vuelo te proporciona toda la emoción de la práctica real sin tener que experimentar sus inconvenientes. De nada te sirve mentir sobre tu edad en la oficina de reclutamiento de las Fuerzas Aéreas si cada vez que abres la boca te sale un gallo más imponente que el de los *cornflakes* de Kellog's.

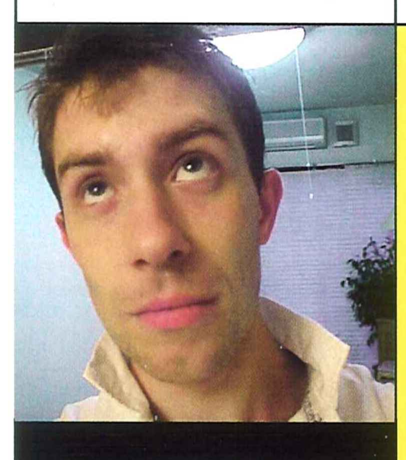
Hay algo que últimamente capta mi atención aquí en Japón: la aparición de simuladores que hacen exactamente lo contrario, es decir, que reproducen situaciones de lo más corrientes. Como si se quisiera sacar de contexto actividades cotidianas. Puedo comprender que haya simuladores de carreras de caballos æaunque a mí me parezcan espantososæ con animalillos de plástico que montar. Por cierto, las únicas apuestas permitidas en Japón son las de las carreras de caballos y son muy populares. Además, comprar un rocín es carísimo. Pues eso, que me parece bien que haya simuladores de carreras hípicas. Pero entonces están esos otros simuladores…

Un ejemplo: el simulador de novia, asombrosamente popular. Su mera existencia ya es de santiguarse y hace que te pongas a cavilar sobre qué pueden haber incluido los desarrolladores para justificar la pasta que se gasta la gente en ellos. La respuesta es: nada bueno. Menudo chasco. Son como las viejas cajas de arcade: un par de botones y un stick. El objetivo del juego consiste en persuadir a la chica de la pantalla



△ *Elige: la yuppi, la cursi o el pendón.*

¿Crees que éste es un pasatiempo saludable para los escolares japoneses? ▷



MADE IN JAPAN

A punto estuvieron de detener a Max por subir las faldas de las colegialas japonesas. En realidad estaba investigando para estas páginas. ¡Pobrecillo! Es un artista incomprendido…

¡Konami gana la Copa del Mundo!

Por lo menos en Japón...

Pasa algo raro en los cuarteles generales de Konami. Las versiones europea y americana de ISS '98 están a punto de salir; pero la japonesa, Jikkyou World Soccer '98, salió hace ya tiempo. Entera y con la licencia oficial de la Copa del Mundo. La Copa del Mundo... ¡Qué buenos recuerdos! (je, je).

¿Por qué los japoneses han podido disfrutar antes del juego del Mundial? No está muy claro. Se suponía que la licencia FIFA para todo el mundo era de EA, pero tras el lanzamiento el año pasado de dos juegos de fútbol sin licencia (*J-League Perfect Striker* y *Jikkyou World Soccer 3*), parece que Konami comparte la de EA por estos lares.



Lo mejor del caso es que los juegos *FIFA* no suelen tener mucho éxito aquí en Japón. Sin ir más lejos, el año pasado, *FIFA: Rumbo al Mundial 98* pasó sin pena ni gloria. Esperemos que las cosas cambien, porque Konami no sólo tiene la licencia sino también el mejor juego de fútbol del planeta. Fútbol total, vamos.

Lo único malo es que los poseedores de una N64 aquí en Japón tenemos que escuchar los comentarios de un tal Tom G, que no es precisamente la mejor opción.

Bueno, me voy a jugar a fútbol, estaba un poco cansado de *NFL QuarterBack Club '98* y *64 O-Sumo*.



da misma

(de aspecto manga) de que eres el hombre de su vida. ¿Cómo? Contestando adecuadamente a sus preguntas. Y aquí soy yo el que pregunta: ¿por qué no intentarlo en la vida real? Me explico, ¿no es mejor hablar con alguien de carne y hueso en vez de con una máquina? Con semejante invento no es de extrañar que más del 75% de las mujeres japonesas menores de 30 años estén solteras.

Hay también una máquina de fotografiar que –increíble, pero cierto– anima a sus poseedores a tomar instantáneas de lo que hay debajo de las faldas de las chicas. En la vida real esto es triste y cutre. Tengo un tercer caso, quizás más ilustrativo: un juego de pesca. Otro fenómeno de fenómenos en este bendito país. Este simulador de pesca ha saltado de los arcade a las consolas. De hecho, Victor Interactive Console ha preparado la versión N64, que se titula *Legend of River King 64* y es muy realista. Y yo me pregunto, ¿es tan difícil ir a pescar a un río o a la playa? ¡Y más ahora en verano! Y recuerda que Japón es una isla. Tal vez es que me hago viejo, pellejo y cascarrabias, pero me reí un montón cuando vi la versión arcade, y me hago cruces cada vez que hay un lanzamiento de este tipo. Me parece un poco absurdo.

¿Qué barbaridad le habrás dicho para que ponga esta cara de horror?



Tú persevera, que a lo mejor le va la marcha...

Escoge tu arma

Me guste o no, hay un montón de controladores desarrollados específicamente para esos simuladores. ¿Te vas de pesca virtual? Bien, a tu entera disposición encontrarás desde un carretel a una caña de pesca a tamaño real, amén de un sinfín de adminículos de dudosa utilidad. ¿Eres fan de los trenes? De acuerdo, puedes jugar dentro de una cabina de tren casi auténtica. ¿Juegas a los médicos, pillín? Tenemos un controlador del pulso que te irá de maravilla. Y ahora la duda metafísica que entretiene mis días y me deja insomne de noche: ¿habrá patinetes en las cabinas de *Air Boarder 64*?



Densha De Go!, de Taito. Consuélate: hay formas aún peores de pasar el tiempo.



Cara a cara con un simulador de pesca. Si ganas te regalan unas barritas de merluza.

Legend of River King 64 y Moon 64

Te acabo de hablar de *Legend of River King 64* (*Nushizuri* en su versión japonesa). El señor Saitoh, jefe del departamento de publicidad de la empresa desarrolladora, Victor Interactive Software, sostiene que algunas de las imágenes de los peces son tremendamente realistas y que el juego es muy relajante. Quién sabe, no lo vamos a discutir aquí, pero ¿crees que será tan beneficioso para el espíritu como los acuarios de los dentistas?

Moon 64, versión en 64 bits del exitoso RPG para granjeros *Harvest Moon GB* de Game Boy, parece que también va a ser uno de esos juegos edificantes. La versión GB permitía a los jugadores plantar semillas, ver crecer los arbolitos y hasta entretenerse con las vacas del prado. ¿Qué incluirán en la versión N64?

F-Zero

Acaba de salir. Te adelanto los extraños nombres de los moradores del juego. Por cierto, los vehículos también son de lo más curioso y tienen nombres de animales. Al contrario que otros juegos de carreras –valga de ejemplo *Wave Race 64*–, no es posible modificar la velocidad o potencia de las máquinas. No te preocupes, hay tantos prototipos que seguro que encuentras alguna que se adapte a tus necesidades. He aquí la lista:



Captain Falcon
Máquina: Blue Falcon -opciones muy equilibradas.
Pico
Máquina: Wild Goose -buena aceleración
Jody Summer
Máquina: White Cat -velocidad punta muy alta
Dr. Stewart
Máquina: Golden Fox -ligero y rápido





Por capricho que seas, seguro que encuentras un corredor a tu gusto.

Samurai Goroh
Máquina: Fire Stingray -pesada, pero equilibrada
MM Gazelle
Máquina: Red Gazelle -muy ligera y equilibrada

Aprende japonés



Como te he dicho, la mayoría de las mujeres japonesas menores de treinta años están solteras. ¿Quieres probar suerte con ellas? Necesitarás unos conocimientos básicos. Ahí van...

こんにちわ，お名前は
Konnichi wa. O-namae wa? = ¡Hola! ¿Cómo te llamas?

私の友達は貴方が好きです
Tomodachi wa, anata ga, suki desu = Le gustas a mi amigo.

釣をにいきましょうか
Tsuri ni ikimasho ka? = ¿Quieres que te hable de la pesca?

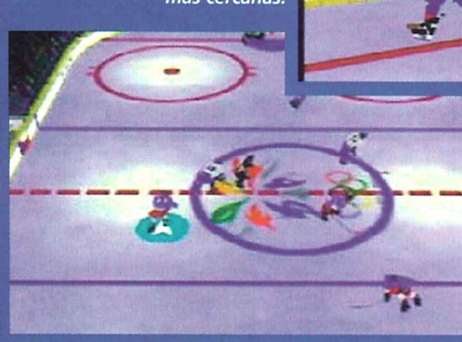
"xxxxxx", いかがですか
"xxxxx" ikaga desu ka = ¿Te apetece «xxx»? (aquí tienes que poner lo que te a ti se te antoje. Piensa un poco, no te voy a hacer todo el trabajo...)

ほらスイートピー．夕方に，何をしていますか
Hora suiitopi. yugata ni, nani o shite imasu ka?! = ¡Hola, monada! ¿Qué haces esta noche?



La cámara por defecto no está mal, pero dificulta el cálculo preciso de las distancias.

La flechita con el punto verde te ayuda a encontrar a tu jugador si eliges las cámaras más cercanas.



Alucinarás con la animación. Lástima que el juego sea tan rápido.



OLYMPIC HOCKEY 98			
SPACO/HUDSON SOFT			
Disponible	64M		1-4
	Controller Pak	Memoria cartucho	Rumble Pak
Precio no disponible			

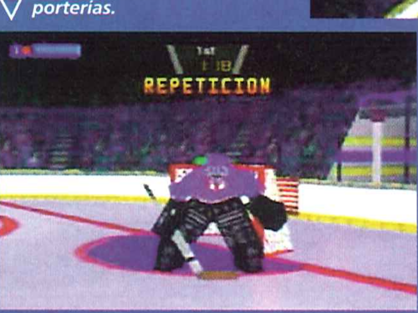
OLIMPIC HOCKEY 98

Ponle hielo a tu consola este verano

En el número 4 de Magazine 64 analizamos NHL Breakaway '98, ¿te acuerdas? Un juego de hockey, sí, pero la mar de divertido. Combinaba una jugabilidad inmaculada con algunos elementos de estrategia y un editor de personajes fantástico. Las posibilidades eran casi infinitas, aunque moverse por los menús con destreza requería una cierta dedicación.

Si lo que te sobra es tiempo y te gusta planear los partidos, cambiar de tácticas, crear jugadores específicos para cada posición, etc., está claro que lo tuyo son los «simuladores de hockey» como *NHL...* y que *Olympic Hockey 98* no va contigo.

Por alguna extraña norma deportiva, en el mundo del hockey los porteros son más grandes que las porterías.



Recomendamos la vista de pájaro con el campo a lo largo.

Algunos hacen lo imposible por chupar cámara. Son como niños... con un montón de protecciones y un palo.



Aquí tienes la configuración de opciones ideal (y en castellano). Que la disfrutes.

OPCIONES

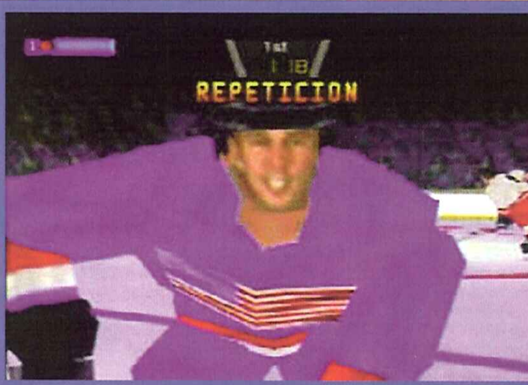
MODO DE JUGAR	ARCADA
TAMAÑO PISTA	ARCADA
TAMAÑO EQUIPO	
DIFICULTAD	MUY FACIL
DURACION PERIODO	1:30
PELEAS	SIN
PENALIZACIONES	
CAMBIO DE JUGADOR	AUTOMATICO
CAMBIO ALINEACION	AUTOMATICO
VELOCIDAD JUEGO	NORMAL
COMETA DEL DISCO	CON
FATIGA JUGADOR	SIN
CAMARA ESTANDAR	ANGULO LADO INFERIOR
CAMBIO DE CAMARAS	ANGULO LADO SUPERIOR
IDENT. DEL JUGADOR	NINGUNO
IDIOMA	ESPAÑOL

UNA AUTÉNTICA EXPERIENCIA ARCADE

Lo nuevo de los chicos de Midway sigue los pasos de su ya casi olvidado *Wayne Gretzky's 3D Hockey*: acción frenética, mucha jugabilidad, gráficos sorprendentes y la mecánica de juego de los clásicos arcades deportivos. Aquí no encontrarás un editor de jugadores, y los cambios que hagas en la plantilla de tu equipo no se verán reflejados en el marcador al final del partido. Tampoco podrás «cuidar» literalmente de tus jugadores —en *NHL* les asignabas un entrenador y un médico, pagabas sus operaciones, te preocupabas por ellos...—, y desde luego no sueñes con reconocer a simple vista a un deportista por su velocidad o puntería, porque todos se comportan de la misma forma.En cambio, los gráficos de *Olympic Hockey* superan con creces a los de sus dos antecesores en N64. La animación es tan real como la de *NHL*, aunque más rápida; y las opciones que encontrarás en el menú de pausa se centran exclusivamente en el partido, en las cosas que se ven a simple vista. En lo más importante.

Durante las primeras partidas, es casi seguro que tu único pensamiento será algo como «éste es el juego más difícil que he visto en mi vida». Y lo más probable es que tengas razón. Sin embargo, hasta el consolero con las aptitudes más modestas puede aspirar a la victoria. Entre otras cosas, porque la inteligencia artificial de *Olympic Hockey* es la de los arcades de toda la vida: si lo haces mal, la CPU también lo hace mal; si mejoras, la CPU mejora contigo; y si te pasas de listo, la CPU te machaca.

Por desgracia, todos los niveles de dificultad funcionan prácticamente igual. En el nivel «difícil» el juego es imposible; en cambio, en el «muy fácil»... ¡también es imposible! Con ninguno perderás por un vergonzoso «0-38» ante el equipo de la CPU (como te pasaba al principio con *NHL* hasta que aprendías a dirigir tu equipo como un auténtico profesional), sino que empatarás a cero. Después, cuando aprendas qué opciones hay que desactivar en el menú de pausa, descubras la utilidad del botón de carrera y domines con soltura los pases, empezará lo divertido: empates a uno, empates a dos... incluso algún tres a dos a tu favor si logras marcar un punto en el último segundo del cuarto tiempo. En cuanto a la correcta utilización de la técnica del rodillazo, los pases largos y los disparos retenidos... te prometemos que la CPU lo hace todo mucho mejor que tú. No te pases de listo. Por supuesto, el nivel «muy difícil» te pondrá las cosas más duras que el «muy fácil», claro, pero este último nos parece el ideal: la inteligencia artificial de la máquina se ajusta a tu nivel de destreza, manteniendo siempre el marcador con uno o ningún punto de diferencia. Si no logras marcar en los dos primeros cuartos, la CPU se mantendrá en actitud más bien defensiva para mantener el empate y tu portero parará con éxito cualquier intento de marcar por parte del enemigo. En cambio, observarás que en el momento en que marques un solo punto la respuesta de la CPU cambiará radicalmente: atacarán y atacarán hasta empatar, y después continuarán tirando a puerta de vez en cuando para recordarte que pueden poner a su favor el marcador en cualquier momento. Observarás que, cuantos más goles metas, peor parará tu portero (aunque puedes sustituirlo por otro desde el menú de pausa), por lo que, si ganas, raras veces será por más de un punto de diferencia. Lo más frecuente es que el cuarto tiempo termine en empate. En ese caso, tendrás que jugar la Sudden Death —«Muerte Súbita»—, que es un quinto tiempo para desempatar. El primero que marca gana el partido: ¿y a que no adivinas quién suele marcar a los tres segundos de comenzar la Sudden Death? Consejo de oro: desempata en los últimos diez segundos del cuarto tiempo si no quieres «morir súbitamente».





Observa qué calidad de detalle: ¡las botas tienen cordones!

Vale, es verdad, no hay editor de personajes. Sí, también es cierto que eso de planear las estrategias y cambiar las alineaciones le conferiría la dimensión de «simulador», de la que carece... ¡pero esto es un arcade! Puedes manipular las plantillas cuando te apetezca, pero el resultado en el hielo no será apreciable en absoluto.

Lo que sí notarás son las licencias: además de las de todos los equipos estadounidenses y canadienses, *Olympic Hockey* es el único cartucho de este deporte con licencia de los Juegos Olímpicos de Invierno de Nagano 98. Esto quiere decir que, además de un montón de banderas, contarás con las caras reales escaneadas de decenas y decenas de jugadores reales. Y sus estadísticas correspondientes. Bueno, eso en nuestro país no es demasiado importante, pero al menos Midway ha conseguido que el *anti-aliasing* no se cargue todo ese trabajo (como sucedió en *NHL Breakaway '98*). Eso quiere decir que, en los *replays*, puedes ver a personajes poligonales con caras reales perfectamente reconocibles —durante la partida también, pero la supersónica velocidad del juego hace imposible fijarse—, lo que añade un grado de realismo extra muy de agradecer. Y a esto súmale una captura de movimiento impecable, por supuesto. Los detalles están más cuidados que en ninguno de sus dos antecesores en N64: cuando un jugador efectúa un giro rápido de 180º, las cuchillas de los patines rascan el suelo despidiendo una pequeña ola de hielo; en el *replay* de un gol puedes ver perfectamente cómo el portero se lanza a por el disco y lo mira con impotencia mientras pasa al lado de su mano; cuando le pones la zancadilla a un adversario, el pobre sale despedido del suelo adelantando las manos para no hacerse daño... Nos encanta. Por desgracia, no se puede robar el palo a un contrario o quitarle el casco —en *NHL* sí—, aunque sí que puedes pegarte a él como una lapa, darle rodillazos y atizarle en las espinillas... Sí, jugar a un *beat 'em up* con trajes y protecciones de hockey es divertido; sin embargo, el juego resulta más frenético si desactivas la opción de peleas y la de penalizaciones. Tú verás. La configuración de opciones que más nos ha gustado (y la que recomendamos a todos, ya que de cualquier otra forma es imposible ganar más de un encuentro) ha sido la siguiente: modo arcade con tres jugadores por equipo —pueden ser tres, cuatro o cinco—, penalizaciones y cansancio desactivados, cambios de portero y jugadores automáticos y tamaño del campo «arcade». La velocidad del juego puede ser «normal» o «rápida». La normal es superior a lo que puede seguir con la vista un ser humano, así que no se te ocurra probar la «rápida», ¿vale? Tus ojos jamás podrían volver a disfrutar de las coloridas páginas de *Magazine 64*...

De todas formas, insistimos en que el nivel de dificultad «muy fácil» es demasiado difícil, por lo que aconsejaríamos este título a los usuarios de Nintendo 64 que busquen un modo multijugador rápido y tremendamente divertido, para dos, tres o cuatro usuarios a la vez. Si, por el contrario, lo que quieres es jugar solo... Te darás por vencido muy pronto.

8 GRÁFICOS

Tan suaves y definidos que en ningún momento pierdes de vista el disco (un defecto muy común en los títulos de hockey).

7 SONIDO

Muchos comentarios y muy bien intercalados..., pero en inglés.

8 TECNOLOGÍA

Animación realista a una velocidad de vértigo. Buen aprovechamiento de las prestaciones gráficas de la N64.

7 DURABILIDAD

El modo multijugador ofrece horas interminables de diversión. Los solitarios abandonarán a la tercera partida...

VEREDICTO

Tiene todo lo que le falta a NHL Breakaway, pero le falta todo lo que NHL Breakaway tiene... Olympic Hockey es un arcade y NHL un simulador de hockey: elige.

84%



CÓMO...
Llevarse el preciado trofeo
COPA DEL MUNDO FRANCIA '98

Todo lo que debes saber para gozar de los laureles del triunfo

Parece mentira que ya hayan pasado cuatro años desde que España jugó su último mundial en Estados Unidos. El acontecimiento que nos mantuvo pegados al televisor durante casi un mes se ha repetido esta vez en Francia. La tensión va aumentando a medida que se superan rondas clasificatorias, y todo el mundo quiere que su selección sea la campeona. Lástima que sólo pueda ganar una...

Por suerte, los videojuegos no tienen por qué funcionar como la vida real. Sigue nuestros sabios consejos y no tendrás que depender de un posible fallo en la tanda de penaltis para alzarte con la copa.

LO PRIMERO ES LO PRIMERO

El sistema de control de World Cup '98, debido a su molesta reacción retardada, pondrá de los nervios a cualquier no iniciado en los juegos FIFA que espere obtener una respuesta inmediata a sus movimientos con el mando. Menos mal que este intervalo de espera puede reducirse gracias a la opción «velocidad del partido». Nuestro consejo es que la sitúes en «más rápido». Si pasas de ahí la partida se vuelve demasiado frenética.

Y ya que estás en la pantalla de opciones, desactiva el cansancio (de lo contrario tus jugadores tendrán tanta energía como la escuadra de viejas glorias del club de tu barrio.

APRENDE A DIRIGIR A TU EQUIPO

World Cup '98 cuenta con un buen puñado de opciones de gestión. Algunas resultan clave para el desarrollo del partido, mientras que otras apenas se notan. A continuación te ofrecemos una selección de los aspectos más importantes.

1 *Formación*

Es la opción más importante. En realidad se trata de una cuestión de preferencia personal. La posibilidad de distribuir a tu gusto las líneas defensivas, medias y de ataque, y la opción que te permite colocar a cada jugador en la posición que más te plazca resulta ideal para diseñar la formación que más se adapte a tu estilo de juego. Una defensa en línea puede verse sorprendida por un balón largo bien lanzado, pero si colocas un líbero contarás con un hombre para marcar a cualquier atacante que sortee a tus defensas. Resulta ideal colocar a los hombres del medio campo en rombo para provocar ocasiones con pases en diagonal, o en línea si prefieres realizar una presión constante. Si juegas con tres o más delanteros lo mejor es que optes por la formación en rombo.



2 *Dirección durante el partido*

En cualquier momento del encuentro puedes elegir entre las tres formaciones disponibles (desde el menú de «dirección del equipo») y utilizar una táctica más defensiva u ofensiva según te convenga. Aprender a combinar las formaciones con las estrategias y el rendimiento de tus deportistas es algo imprescindible.

- Para empezar recomendamos un 4-4-2 ofensivo, con un líbero y una formación en rombo en el centro del campo. Abre a tus extremos en ataque tanto como puedas y sitúa a tu mejor tirador en la punta ofensiva del medio campo para que pueda colaborar con los delanteros. Marcarás goles a porrillo.



- La segunda formación, de reserva, debería ser más conservadora, algo como un 5-4-1, con un hombre libre que no se aleje demasiado de la defensa para que pueda cubrir los posibles contraataques del rival. Es una táctica ideal si te interesa aguantar el resultado en los últimos minutos.
- Un 3-5-2 defensivo es una buena formación para mantener la puntuación en los últimos minutos del partido. Además, los cinco centrocampistas dominarán la posesión, facilitando mucho las cosas a los dos delanteros si quieres arriesgarte a tirar a puerta.

3 *Marcaje*

Gracias a los robos automáticos, sólo tienes que colocar al delantero más pegajoso de que dispongas cerca del mejor ariete rival para anularlo por completo. Para el resto no hace falta que optes por un marcaje individual, funciona mejor el sistema zonal que hace que varios jugadores tapen al hombre más peligroso cuando se interna en tu área. Esta concepción del juego es vital contra los grandes equipos.



4 *Equipo personalizado*

No empieces a jugar sin echarle un vistazo a la opción de «equipo personalizado». En más de una ocasión podrás comprobar que tus jugadores favoritos se marchitan como amapolas cuando las cosas se ponen feas. Ha llegado la hora de darle su oportunidad a todos esos «De la Peñas» y «Gutis» que pueblan nuestro fútbol.





HAZ QUE RINDAN AL 110%

No sirve de nada ser el mejor entrenador del mundo si tus pupilos no están por la labor. Puede que cuentes con el defensa más valioso del campeonato o con el delantero más imaginativo, pero si el resto del equipo es incapaz de seguir su ritmo nunca pasarás de los dieciseisavos. Si sigues nuestra guía con atención, no tendrás que hacer las maletas antes de lo previsto.

1 *Pases*

Empecemos por lo más básico. El punto fuerte de *World Cup '98* es su sistema de pases libres, merced al cual, al contrario de lo que sucedía en *ISS64,* puedes conectar con facilidad pases largos hacia tus extremos. Los mejores pases son los diagonales en profundidad, ya que los jugadores suelen tropezar en los balones cortos. Intenta lanzar un pase que cubra una tercera parte del campo y a continuación pulsa como un loco el botón de carrera para hacerte con el balón.





2 *Regates*

Si el único método que conoces para anotar un gol consiste en fantasear con el balón y regatear a toda la defensa contraria, tendrás que hacer uso del «modo de habilidad» de *World Cup '98*. Al pulsar Z o R tu jugador se convertirá en una especie de Pelé contemporáneo. El movimiento más útil es el amago: mantén pulsado Z y mueve el joystick analógico para sortear a tu marcador. Otro regate curioso es el «Rocastle 360º», cuyo nombre se lo cedió el mejor jugador del Chelsea (el nuevo club de Ferrer) de todos los tiempos.



3 *Entradas*

Los jugadores meten la pierna de forma automática en cuanto tienen el balón cerca, así que el mejor método para hacerte con la posesión consiste en situarte delante del rival que tiene el balón. Cuando esto no sea posible, prueba con la entrada en barrido. Tírate con anticipación y casi siempre conseguirás robar el balón sin hacer falta. Eso sí, si no calculas bien o entras por detrás, la mano del colegiado acudirá presta a su bolsillo para enseñarte el color de sus tarjetas y fastidiarte la titularidad en el próximo encuentro...

4 *Disparos*

Puedes dirigir los disparos a izquierda o derecha con el joystick. La altura dependerá del tiempo que mantengas pulsado el botón de disparo. Si quieres marcar cada vez que te aproximes a la portería desde el centro del campo, ponte en línea con el poste y dispara elevado hacia la escuadra que te quede más cerca en cuanto pises el área. Para marcar desde las bandas, centra el balón dentro del área chica y dirige el disparo de tu rematador en diagonal hacia el poste que quede más alejado del portero en cuanto éste salga a cubrir tu chute. Si no olvidas que debes pulsar B un segundo antes del momento en que quieras chutar, no tendrás ningún problema para conseguir un marcador de escándalo. Después de todo, los cancerberos de este juego son bastante patosos.

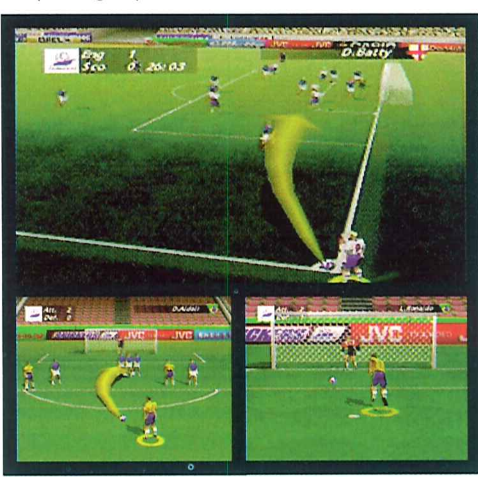
5 *Balón parado*

En un partido igualado tienes que dominar un buen método para aprovechar los lanzamientos de falta, saque de esquina y penalti. Escoge al jugador que tenga el disparo más duro y preciso para las faltas directas y los penaltis y a un centrocampista o un defensa que sea bueno con los pases largos para los córners.

• A la hora de marcar de falta directa, utiliza Z y R para dar efecto a la trayectoria del balón y dirige la punta de la flecha hacia el lado menos cubierto de la portería. Si disparas raso y duro, el portero ni olerá el balón.

• Si lanzas un córner un poco abierto dentro del área chica, el portero saldrá a despejarlo y dejará la puerta desprotegida. Si fallas, bastará con un sencillo remate de cabeza para que el esférico llegue hasta el fondo de las mallas.

• Cuando lances un penalti, la inteligencia artificial de los jugadores de la CPU te hará una mala pasada en más de una ocasión y el portero parará el balón. No puedes hacer nada por evitarlo, pero sí está en tu mano aumentar tus probabilidades de parar uno que lance el contrario: si mueves al portero hacia el lado por el que crees que te van a marcar y lo dejas ahí, es muy probable que el balón se estrelle contra el guardavallas sin que tengas que mover ni un solo músculo.



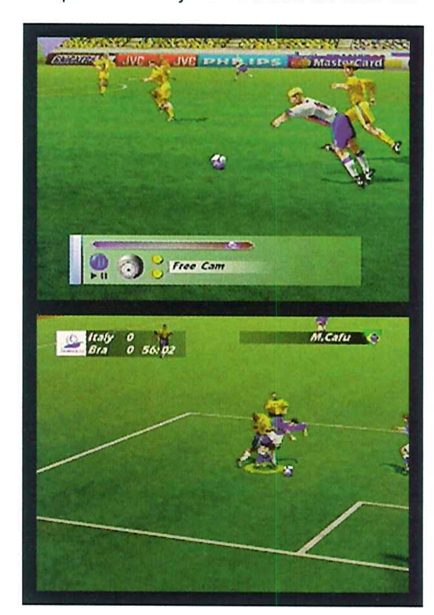
PARA GANAR TODO VALE

A veces tus jugadores tendrán un mal día. Puede que estén en forma, pero a lo largo de 90 minutos siempre se pueden ver afectados por alguna pájara. Basta un segundo para anotar un tanto, y en el fútbol puede pasar cualquier cosa; a este nivel no hay partidos fáciles. En pocas palabras, si todo lo demás falla, haz trampa como un bellaco.

1 *No te reprimas*

En una situación de igualdad en la que tanto tú como tu rival corráis a por un balón perdido, no siempre vale la pena que te arriesgues a estirarte para atrapar el esférico. Si fallas, es posible que te quedes tumbado sobre el césped mientras el contrario sigue avanzando alegremente con el cuero o, peor aún, que se lance sobre ti y te parta seis costillas. Lo que debes hacer es abalanzarte sobre él antes de que él lo haga sobre ti. Mantén apretado el botón Z, pulsa C-arriba y dirígete a algún punto del césped que esté unos metros delante de ti. Busca el estilo más que la distancia y procura que algún compañero obstruya la visibilidad del árbitro…





2 *De cara a la galeria*

No es malo celebrar los goles. Si los futbolistas lo hacen en la vida real ¿por qué no en un videojuego? De hecho, ¿qué hay de malo en prolongar durante un buen rato el éxtasis que uno siente después de marcar el único gol de un partido en el minuto 85? Tómate tu tiempo. Disfruta del aplauso de los aficionados. Y si te gusta ser el centro de atención, celebra todo tipo de acciones: saques de puerta o de banda, saques de esquina… Juega con los diferentes enfoques de cámara y espera a que el reloj marque el final del encuentro… ¡Y habrás ganado!



3 *Cambia de camiseta*

Es el truco más sucio y ruin de todos los posibles. Si la cosa va muy mal, ve al menú de opciones y pasa a controlar al equipo contrario. Márcate algunos goles en propia puerta y, antes del pitido final, vuelve a cambiar de camiseta. Esta táctica no funcionará con tus amigos (a no ser que sean un poco tontos), pero tu conciencia es la única que puede convencerte de que no ganes a la máquina de tan vil manera.







CÓMO... eliminar todo rastro de vida en FORSAKEN

Pon el dedo en el gatillo y prepárate para dar guerra...



Después de leer el Análisis de *Forsaken* que publicamos el mes pasado, seguro que –como buen aficionado a los *shoot 'em up* futuristas– saliste disparado hacia la tienda para hacerte con una copia. Y si eres como nosotros, no habrás dejado de mirar a la pantalla del televisor desde entonces. La verdad es que el juego se merece todas las atenciones, ¿verdad?

Y, ¿qué tal una guía completa? ¿Te apetece? Pues si quieres salir victorioso de todas las batallas a lomos de alguna de esa extrañas motos antigravitatorias, tendrás que aparcar el mando de la N64 un ratito para seguir leyendo. ¡No te arrepentirás!

Consejos Generales

Ni se te ocurra empezar la partida en plan chulo, presumiendo de tu arma láser por ahí con la esperanza de que tu enemigo se desintegre antes que tú en un fuego cruzado. Puede parecer una actitud muy valiente, pero cuando veas que tu escudo de energía se va minimizando bajo el intenso fuego del rival, te darás cuenta de que has cometido una locura y de que deberías haber planificado mejor tu ataque. Los consejos que te presentamos a continuación pueden parecerte un tanto cobardes, pero al fin y al cabo lo que cuenta es ganar...



¡QUE NO CUNDA EL PANICO!

Cuando los malos te tengan rodeado y disparen sin parar, mantén la cabeza fría. No hay nada peor que desplazarse por una estancia repleta de enemigos preso del pánico. Tranquilízate y busca una zona segura dentro del nivel, toma aire y ataca siempre desde un buen parapeto.

INERCIA

Es algo muy importante que debes aprender a utilizar, ya que puede ayudarte o entorpecer tu avance por el nivel dependiendo de cómo la utilices. Cuando intentes emplear la táctica «Evita su Radar» (te hablaremos de ella más adelante), bastará con una breve pulsación hacia adelante para que la torreta blindada —o lo que sea— entre en tu campo de visión: la inercia de la nave te hará avanzar un poco más de lo que quieres, así que actúa rápido.

HUECOS ESTRECHOS

En algunas ocasiones, los huecos en las paredes que comunican las diferentes estancias dan la sensación de ser más pequeños que tu Pioncycle. De hecho, si estás intentando huir e intentas escabullirte por uno de ellos, lo más probable es que te la pegues una y otra vez mientras el enemigo no cesa de dispararte por la espalda. Para evitarlo, tranquilízate y reduce la marcha cuando te acerques al agujero. Una vez que estés cerca, utiliza los controles de desplazamiento lateral y vertical para colocar la salida justo delante de ti. Y ya está: escapa. Puede que mientras tanto tu enemigo haya hecho blanco en ti una o dos veces, pero podría haber sido peor.



Analizamos sesudamente *Forsaken* en nuestro número 7.

Esquiva el fuego enemigo

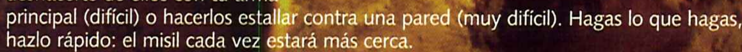
Como pasa en todos los shoot 'em up en primera persona, resulta de vital importancia dominar el arte del desplazamiento lateral. Sin embargo, Forsaken es un juego en 360°, por lo que no basta con esquivar los ataques en un plano horizontal, sino también hay que hacerlo de forma vertical y diagonal. Al principio parece algo complicado, pero con estos trucos pronto dominarás la técnica del «escaqueo en 360°».

DESPLAZAMIENTO LATERAL

Es la maniobra más fácil y utilizada: permite a tu Pioncycle esquivar el fuego frontal. En función del enemigo al que te enfrentes y el alcance de su disparos, tendrás que calcular la distancia a la que debes permanecer de él y el ángulo más adecuado para atacarle (para más detalles, te remitimos a la sección de «Enemigos»).

DESPLAZAMIENTO LATERAL EN CIRCULO

Si eres un experto en el modo multijugador de *GoldenEye*, estarás acostumbrado a usar este tipo de movimiento. Se trata de mantener pulsado un botón de desplazamiento lateral mientras mantienes a tu enemigo en el centro de la pantalla con el stick analógico. También puedes utilizar esta técnica para enfrentarte a los misiles rastreadores, pero deberás deshacerte de ellos con tu arma principal (difícil) o hacerlos estallar contra una pared (muy difícil). Hagas lo que hagas, hazlo rápido: el misil cada vez estará más cerca.



DESPLAZAMIENTOS BAJO EL AGUA

Bajo el agua, tu Pioncycle se mueve con más lentitud de lo normal (aunque a tus rivales la densidad del agua no les afecta en absoluto, ¡qué morro!). El fuego enemigo sigue teniendo la misma velocidad, así que deberás esquivar los disparos con mayor antelación si no quieres acabar como el Titanic..

DESPLAZAMIENTO EN DIAGONAL

Casi nunca es necesario, pero no va nada mal para salir airoso cuando estás rodeado en una habitación grande. Sólo tienes que pulsar a la vez los botones de desplazamiento lateral y vertical. También resulta muy útil para evitar las lluvias de cohetes que disparan desde lejos los tanques MFRL. Pruébalo cuando estés en apuros y ninguno de los dos tipos de desplazamiento por separado te sirvan para nada. Seguro que salvas el pellejo.

△ *Con el desplazamiento vertical conservarás la mitad de tu escudo de protección.*

DESPLAZAMIENTO VERTICAL

Se utiliza en zonas estrechas, en las que no hay espacio suficiente para desplazarse de forma lateral. También te permite entrar por los agujeros que a veces hay en el suelo y el techo sin perder la posición de ataque. Es ideal para no perder tiempo recuperando la posición horizontal cuando entres en otra estancia (que por lo general están llenas de robots muy poco hospitalarios). Con los enemigos de tierra —tanques, ametralladoras montadas, etc.— va muy bien utilizar un agujero en el suelo como trinchera: subes, disparas, te escondes antes de recibir un impacto, vuelves a subir... Se trata de una técnica más lenta que la de «disparar de frente y sin parar», pero resulta muy útil para esquivar los proyectiles de la artillería pesada.

OJOS (Y OREJAS) AL PARCHE

La mayoría de las veces sabrás cuándo debes esquivar el proyectil que viene hacia ti gracias a la distancia (lo verás acercarse). Sin embargo, cuando los malos están demasiado cerca no hay tiempo suficiente para reaccionar. En momentos así, debes moverte en cuanto oigas el sonido de un disparo. Es muy posible que escapes sin sufrir daños.

Tácticas Cobardes

Utilizar estas tácticas no es la manera más honorable de entrar en combate, pero ¡qué caray!, funcionan de maravilla... Hemos realizado una lista con las formas más rastreras y tramposas de jugar a Forsaken y estamos seguros de que acudirás a ellas para preservar tu escudo de energía.

△ *Los conductores del tanque están tan ocupados dando la vuelta que no te ven.*

Si él no te puede ver, tú a él tampoco, ¿no? ¡Pues sí! Pobre montaña de chatarra... ▽





EVITA SU RADAR

Una táctica de incalculable valor para todos los jugadores cobardes pero inteligentes. Muchas de las torretas armadas no se activan hasta que no entras en su área sensorial. Esto significa que puedes acercarte sigilosamente hasta la entrada del pasaje para que la torreta entre en tu campo de visión y mandarla al carajo sin recibir ningún tipo de respuesta armada. Se trata del mejor método para acabar con las torretas Phaser, pero tienes que estar por encima de ellas para que funcione.

AFINA EL OÍDO

En más de una ocasión, al acercarte a una puerta cerrada, los robots que estén en el otro lado empezarán a disparar en tu dirección y delatarán su presencia. Abre la puerta con tu arma principal preparada desde todo lo lejos que puedas: ahora podrás disparar y esquivar a los enemigos cuando se abalancen sobre ti.

LA TÉCNICA DEL HOLA Y ADIOS

Si el truco anterior te falla, prueba esto. Abre la puerta y avanza unos cuantos metros antes de pulsar el botón de vuelta atrás para volver rápidamente a la estancia previa. Los guardianes empezarán a dispararte e incluso a perseguirte, por lo que podrás eliminarlos en cuanto se pongan a tiro.

SÍGUEME HASTA TU MUERTE TONTO

Algunas clases de enemigos comienzan a perseguirte tan pronto entras en su radar. Puedes aprovechar tan desatinada costumbre para esconderte tras una esquina y, una vez parapetado, convertirlos en basura cósmica en cuanto asomen sus cabezas de hojalata.

REFUGIO

Una técnica esencial en todos los *shoot 'em* up en primera persona es la de protegerse del fuego enemigo tras rocas, paredes y columnas. ¡Y en *Forsaken* más que en ningún otro! Tu energía es tan escasa que deberás preservar hasta la última gota. Para ello, ayúdate del desplazamiento lateral.

▷ *Escóndete tras una esquina cuando tu nivel de energía se encuentre en estado crítico. O mejor: escóndete siempre.*



GO! GO!

Otros consejos

AVANZA DESPACIO
Si vas a paso de tortuga —una tortuga antigravitatoria— tardarás siglos en completar cada nivel, pero avanzarás con seguridad. Podrás utilizar la táctica de «Evita su Radar» para enfrentarte a cualquier cosa que se cruce en tu camino. El juego así resulta mucho más sencillo.

PIENSA EN 3-D
Si te quedas estancado en un punto y no das con el camino que te conduce a la siguiente área del nivel, busca entradas estrechas en el suelo o el techo. La costumbre de jugar con títulos «horizontales» como *GoldenEye* hará que a menudo pases de largo los agujeros del techo.



¿Ves aquel agujerito? Es la entrada a un pasadizo. ¡No los pases por alto!

ABRE LOS OJOS
A diferencia del resto de los *shoot 'em up* que hemos visto, en *Forsaken* las entradas secretas están perfectamente escondidas y camufladas en las paredes, con las mismas texturas que el resto del escenario. Para dar con las zonas secretas tendrás que mantener los ojos bien abiertos y escudriñar cualquier punto sospechoso de esconder una puerta. No hay muchos pasadizos secretos, así que merece la pena dedicar un poco de tiempo a buscarlos: suelen esconder escudos y armas, a veces incluso vidas extras.



Recuerda que, cada vez que recojas un ítem-llave, aparecerá una nueva horda de malos en algún lugar.

Si ves una textura levemente diferente, dispara...

POWER PODS
Empiezas el nivel con un Phaser básico de nivel uno, pero puedes reforzarlo con el power pod que hay siempre cerca de la salida (detrás de ti). Es lo primero que tienes que hacer antes de entrar en combate, ya que con aquél es mucho más fácil derrotar a las hordas de robots que empezarán a atacarte en cuanto avances unos metros.

ARMAS
Raciona bien los disparos. Hay pocos reforzadores de armas, así que intenta sacar el máximo partido a cada uno de ellos.

MFRL
A pesar de lo anterior, la MFRL viene cargada de cohetes que puedes usar a tu antojo. Estos misiles causan un daño considerable, así que apunta bien y ¡DISPARA!

BEAMGUN
No mantengas pulsado el botón de disparo durante mucho rato: la Beamgun se calienta muy rápido, y no podrás volver a utilizarla hasta que se enfríe. La mejor forma de utilizarla es disparar los tiros uno a uno.

REPELE EL FUEGO PHASER
Es casi imposible de esquivar, así que apunta contra el foco de origen del fuego y dispara al mismo tiempo los Mugs y el arma principal para repelerlo lo antes posible.



NITRO (TURBO)
Nosotros sólo tuvimos que utilizarlo una vez. En una estancia con mucha radiación hay un cristal estabilizador. El turbo nos resultó de incalculable valor para hacernos con él de forma rápida y segura.

TROJAX
Para cargarlo mantén pulsado el gatillo. El Trojax dispara un anillo azul de energía que inflige daños terribles a los enemigos.

MISILES SCATTER (ESPARCIDORES)
Si logras dar a un enemigo con este misil, conseguirás que libere algo de energía para tu escudo y algún arma. No obstante, si no estás seguro de dar en el blanco, es mejor que lo reserves para un jefe. Tú decides.

APUNTAR
Por extraño que parezca, tus disparos van a parar un poco más arriba de donde estás apuntando. Si lo que quieres es la máxima precisión posible, sitúa el punto de mira un poco más abajo del centro de tu enemigo. Saltará por los aires con dos o tres impactos menos.

DISPAROS LARGOS
Si sospechas que un pícaro androide está flotando en el fondo de un pasillo oscuro, dispara una vez en su dirección. Si en verdad hay un robot, se producirá una leve explosión y podrás continuar disparando desde dónde estés. Si no hay nadie, no habrá explosión.

Reforzadores
Unos breves apuntes sobre los mejores reforzadores de Forsaken.

Misiles Scatter (Esparcidores)
Como ya hemos dicho, con estos misiles tu rival perderá sus armas y recibirá un daño considerable. Además, son capaces de seguir al objetivo si intenta escapar, razón por la que cabe considerarlos la mejor arma en las partidas multijugador.

Mines
Hay dos formas de utilizar estos ingenios explosivos. La primera es defensiva: colócalas en túneles estrechos cuando estés escapando de algún perseguidor insistente. Además, si colocas minas a la entrada o salida de un pasadizo, tu cazador se las verá negras para pasar. La estrategia ofensiva consiste en colocar las minas, recordar su posición y después intentar conducir a tu enemigo hasta ellas (también una técnica ideal para el modo multijugador)..

ÍTEMS-LLAVE
Al recogerlos aparecerán algunos enemigos en algún lugar del nivel. A veces se materializan de inmediato, y otras tardan un poco más y se presentan en alguna zona por la que ya habías pasado. No des por «limpia» ninguna zona.



Puede que hayas encontrado un área secreta...

CÁPSULAS DE ENERGÍA PARA EL ESCUDO/ARMA
Si la barra de energía de tu escudo de protección está llena en más de dos tercios, no recojas ninguna cápsula hasta que esté más vacía. Y lo mismo para la barra de energía de las armas.

INTERRUPTORES/CRONÓMETROS

No tienes que golpearlos con tu nave, basta con dispararlos para que se activen. Esto quiere decir que no es necesario entrar en estancias repletas de robots para abrir puertas: si disparas desde lejos tendrás más tiempo para llegar a la zona que se acaba de abrir (y que volverá a cerrarse cuando el cronómetro llegue a cero).



△ *¿Por qué ir hasta el interruptor cuando puedes dispararle desde lejos?*

CRONOS

SIEMPRE que dispares a un cronómetro aparecerán nuevos enemigos. La única forma de dejar el camino libre de obstáculos es acabar con los primeros que han salido antes de disparar al cronómetro por segunda vez.

NUKE DROID (ANDROIDE ATÓMICO)

Este nivel es muy complicado. Sin embargo, puedes hacer que sea más fácil si limpias la estancia de enemigos antes de escoltar al pequeñajo a lugar seguro. Recuerda que debes activar los interruptores, ya que los necesitarás (y no precisamente cuando te vayas).

ADEMÁS: Cuando el pequeño androide atraviese el nivel aparecerán nuevos enemigos dispuestos a hacerte mucha pupa. Ve siempre cerca de él y convierte a cualquier amenaza en un montón de chatarra.



◁ *Aquí está el androide al que tienes que proteger. Primero despeja el camino...*

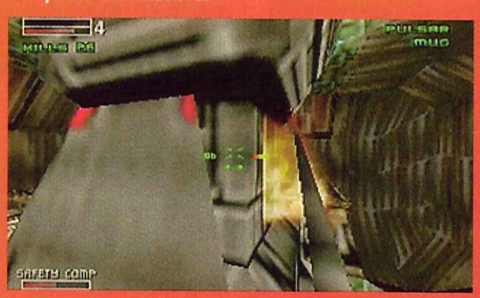
... para que pueda llegar hasta su objetivo sin ser molestado. ▽





△ *Consigue que Ramoan se quede apenas sin energía, busca la baliza y escóndete.*

Puedes disparar al Complejo de Seguridad por los agujeros de su escudo. No hace falta que le quites la armadura. ▽



JEFES

Hay muchos jefes con los que no puedes acabar, así que recoge la baliza y sal corriendo hacia un sitio seguro. Entretente luchando contra malos menos poderosos hasta que se agote el tiempo.

EMPIEZA BIEN

Si estás a punto de perder una vida que necesitarás para enfrentarte al jefe, activa la pausa y vuelve a empezar la misión. Es mejor volver a intentarlo desde el principio.

COMPLEJO DE SEGURIDAD

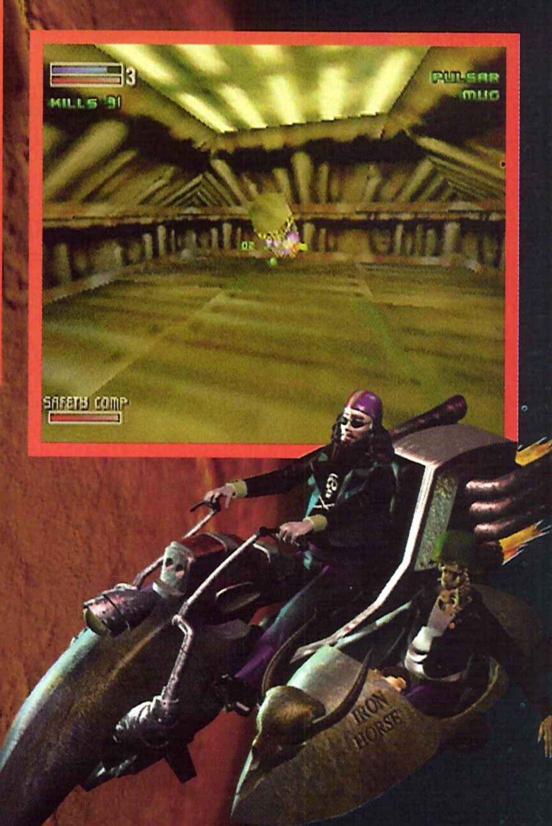
En la misión Power Dome puedes acabar con el objetivo principal sin necesidad de activar los interruptores que bajan los paneles y liberan a los enemigos. Lo único que debes hacer es buscar el lado por el que aparece el orbe rojo asomando por un hueco, ponerte a un lado, desencadenar una serie de disparos y ¡BOOOM!. Misión cumplida.

VIDAS INFINITAS

Nos hemos guardado lo mejor para el final. Para conseguir vidas infinitas acude a un nivel en el que haya una vida extra (Power Dome, por ejemplo) y recógela. Ahora vuelve a empezar la misión (pero no la abortes) ¡y ya lo tienes! Acabas de conseguir una vida. Repite el truco diez veces más y vuelve a repetirlo cada vez que andes corto de vidas. Un truco genial, ¿verdad?

GUARDA DESPUÉS DE CADA NIVEL

En lugar de guardar la partida después de unos cuantos niveles, puedes hacerlo al final de cada uno. Primero encuentra un punto para guardar y después, cuando hayas superado algún nivel complicado, vuelve a ese punto y podrás guardar la partida. Si utilizas este truco y el de las vidas infinitas a la vez serás prácticamente invencible.



CÓMO... alcanzar los niveles más complicados

En *Forsaken* hay tres rutas entre las que escoger: fácil, media y difícil (¿o deberían ser difícil, muy difícil e imposible?). La ruta a la que accederás dependerá de lo que pase en el nivel 1, Nuke. Si lo completas en menos de 1:40 accederás a la ruta difícil; entre 1:41 y 2:30 accederás a la ruta media y si es más de 2:30 te quedarás en la ruta fácil. **ADEMÁS:** Puedes saltarte un tramo considerable de la ruta difícil y acceder directamente hasta un nivel antes del tramo final (Babalas). Para conseguirlo, accede a la ruta de dificultad media y juega en ella hasta el nivel Power Dome. Si llegas al final del nivel con un buen número de vidas, accederás directamente a la ruta difícil, en la que sólo deberás completar un nivel más para enfrentarte por fin al terrorífico Babalas (te recomendamos que acumules tantas vidas como puedas antes de llegar allí).





Enemigos

Las fuerzas de MDF pueden adoptar multitud de formas y tamaños, y cada una posee una manera única de ejercer el mal. Cuando entres en combate recuerda lo aprendido en «Trucos Generales», pues los consejos que siguen sólo sirven si no puedes optar por las «Tácticas Cobardes» (o estás hambriento de emociones fuertes). NOTA: Hay algunos miembros en las fuerzas MDF que no mencionamos porque se parecen mucho a los que citamos aquí (no deberían representar ningún problema).

TANQUES

Estos enormes artefactos azules circulan por ahí disparando una ráfaga corta de rayos de energía. Son disparos más bien lentos, por lo que es fácil evitarlos con el desplazamiento lateral. Su armadura es débil, así que puedes acabar con ellos sin esfuerzo (y con un poco de puntería, porque no paran quietos). Son más peligrosos cuando actúan en grupo.



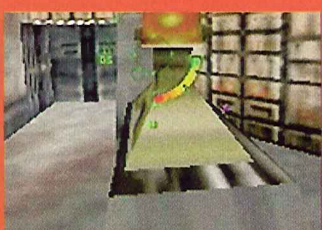
TANQUES MFRL

No tienen nada que ver con los anteriores. Su blindaje es excepcional, y disparan una serie de cohetes súper rápidos y muy dañinos. Se desplazan siguiendo una ruta determinada y abren fuego en cuanto notan tu presencia. Casi nunca tendrás tiempo de ponerte a cubierto, así que afronta la situación y utiliza tu arma principal (secundaria si tus escudos están muy bajos), pero a la que oigas el silbido de un cohete... ¡muévete! Utiliza el desplazamiento en diagonal para esquivarlos (o el lateral si estás lo bastante lejos).
Vayamos ahora a por su talón de Aquiles: cuando un tanque MFRL llega al final de su ruta preestablecida, tiene que realizar un giro de 180° antes de continuar de vuelta por el mismo camino. Ese instante provoca un corto lapso de confusión a su lanzacohetes, un momento ideal para desplegar todo tu arsenal sin compasión.



TORRETAS ARMADAS

Puedes acabar con estas torretas (las que lanzan ráfagas de rayos de plasma) disparando desde lejos a la vez que utilizas los botones de desplazamiento lateral. Lo malo es que no son muy grandes, por lo que cuanto más lejos estés más difícil te resultará dar en el blanco.



PHASER FIJOS

Suelen estar dispuestos en lugares estratégicos para vigilar los reforzadores de energía y los de las armas vitales. Disparan rayos Phaser muy rápidos y difíciles de esquivar. Si puedes situarte encima es fácil acabar con ellos; si no, arrasa con las armas principal y secundaria a la vez para eliminarlos lo antes posible.



NAVES DE ATAQUE DE DISPARO DOBLE

Para acabar con estos enemigos, grandes y lentos, sólo hacen falta unos cuantos disparos. El intervalo entre sus rayos de plasma es amplio, lo que te permite utilizar con éxito los desplazamientos verticales. Aprovecha su lenta velocidad de rotación para disparar a saco.



NAVES DE ATAQUE DE DISPARO SIMPLE

Su mayor movilidad las hace más letales que sus parientes gigantes: en más de una ocasión se colocarán tras de ti y te dispararán rayos de plasma. Tendrás que utilizar la técnica del desplazamiento en círculo para que no puedan localizar tu posición a tiempo de disparar.



NAVES LIGERAS DE ATAQUE MDF

Al principio, estas pequeñas amenazas grises pueden hacerte la vida imposible debido a su rayo de energía concentrada. La mejor forma de enfrentarte a ellas consiste en alejarse un poco y esquivar sus disparos mientras respondes con una ráfaga ininterrumpida. Suelen ir en grupo y no te sorprendas si te atacan por la retaguardia (en ese caso busca refugio).



NAVES DE EXPLORACIÓN

Si te atacan de una en una, un par de disparos con el Pulsar de nivel dos bastan para eliminarlas. La cosa se complica si vienen en grupo, ya que se colocarán de forma equidistante a tu alrededor sin parar de disparar y girar. Evita los encuentros cuerpo a cuerpo: retrocede un poco, de forma que todas queden en el mismo ángulo de tiro, y descarga en ellas todo tu mal humor.



BIRDWING (CLASE FALCON)

Rápidas, maniobrables y mortales. Como los lobos, rara vez van de caza solas... Si consigues separar a una de estas naves del grupo te será más fácil destruirla. Si te persigue toda la banda, usa la marcha atrás para escapar sin perderlas de vista y no sueltes el gatillo (ellas te seguirán e irán cayendo de una en una).



NAVE PHASER MÓVIL

Se parecen a las Phaser fijas, aunque éstas se mueven, claro. Es complicado alejarlas de su zona de influencia, pero como te cruces con una estando cerca de algún otro miembro del ejército MDF ya puedes empezar a rezar. Merece la pena que gastes algún misil con ellas. Más vale prevenir que cur... ¡¡¡aaarrrggggg!!!



NAVE GRAVGUN

Siempre están cerca de otros enemigos (casi siempre de su misma clase), y su misión se limita a distraerte mientras los demás te disparan. Acaba con ellas antes de enfrentarte a nadie más. Usa primero tu arma secundaria para suavizarlas un poco.



CÓMO... pasarte el nivel Babalas

Y por fin, el penúltimo nivel. En él tendrás que acabar con la amenaza del MDF de una vez por todas destruyendo a sus líderes: Manmek, Maldroid, Dreadnaught y Ramoan.
No es tan difícil como parece, y gracias a un excelente truco para el jefe del último nivel, Ramoan (que en teoría es uno de los enemigos más complicados del juego), completar Forsaken te parecerá ahora mucho más fácil.

Los Jefes

MANMEK




En cuanto empieces el nivel te atacarán sin tregua, así que toma la vaina de energía que hay en lo alto de la cúpula, deshazte de los enemigos y dirígete a la sala principal para acabar con un grupo de tanques MFRL. Entra en el túnel vertical y sube para destruir los dos Phaser fijos que encontrarás antes de recoger el misil Titan; después baja por el túnel, destruye un tercer Phaser fijo y a las dos torretas de vigilancia para poder pasar a la sala siguiente y alertar a Manmek de tu presencia. Vuelve por el túnel hasta su punto medio y colócate como te mostramos en la primera imagen que acompaña estas letras; dispara a Manmek con tu Transpulse y cualquier otra cosa de que dispongas en cuanto se pare. Cuando te quedes sin armas, mantén pulsado el botón de disparo para descargar en Manmek tantos rayos Pulsar como puedas antes de que vuelva a sus dominios (tardará un rato). Síguelo hasta que llegue al centro de la sala. En ese punto puedes darle a los dos interruptores que hay en la pared para enviarlo a las profundidades del infierno... ¡mientras tú vuelas feliz y contento!

MALDROID



Desde la salida, da media vuelta y dirígete a la cueva rocosa para recoger una vaina de energía antes de volver al suelo. Después, refugiándote tras la roca pequeña de la izquierda, acaba con las Torretas Armadas. Ahora ve por el camino inferior que hay en la pared de la izquierda y acaba con los Phaser fijos y los Tanques MFRL. Vuelve a la estancia principal y toma la ruta superior que hay en la pared de la izquierda para acceder a la guarida de Maldroid.

En la parte de atrás de la sala (a tu izquierda), hay un pasadizo estrecho que conduce a una vaina de energía dorada y a otros objetos que custodia otro Phaser fijo. Recoge los ítems y ve a por Maldroid utilizando el desplazamiento en círculo para evitar sus misiles (no te librarás de todos, pero casi).

DREADNOUGHT

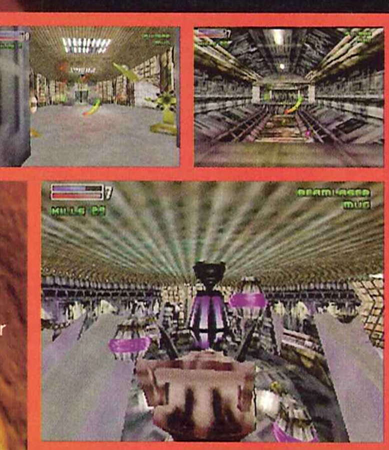




En los pequeños pasadizos que hay a izquierda y derecha tienes muchos reforzadores, pero el que te interesa de verdad es la vaina de energía que hay dentro de la sala principal (en la que está Dreadnought). Acaba con las Torretas Armadas, avanza esquivando el fuego enemigo y, de momento, olvídate del jefe. Cuando hayas destruido a todos los enemigos normales, Dreadnought se abalanzará hacia adelante antes de girar y dirigirse a la zona siguiente. Es el momento de dispararle con todo lo que tengas, antes de perseguirle por esa especie de circuito de carreras circular.

No te preocupes por los tanques MFRL. Si los destruyes, otros los reemplazarán y, de todos modos, tampoco son una gran molestia. Pégate a la izquierda del circuito y dispara a Dreadnought con el Transpulse hasta que vaya a la sala siguiente, en la que se quedará suspendido en el aire antes desplazarse a otra zona por un pasadizo. Cuando lo haga, dispara al interruptor de la pared para hacerlo papilla. Es genial.

CRYSTAL



Debes recoger el Pulsar Orbital que tienes a tu izquierda antes de irrumpir en la sala que está fuertemente vigilada para hacerte con la vaina de energía que hay a la izquierda de la puerta. Cuando vuelvas al punto de partida sólo deberías de haber perdido un poco de energía. Acaba con los vigilantes parapetándote tras las paredes del pasillo. Después ve a la derecha para deshacerte de unos Phaser fijos y unos Tanques MFRL, sin olvidarte de recoger la Beamgun que hay en el área secreta de la derecha (en la que había un tanque escurridizo que no paraba de esconderse).

Sigue por las galerías que conducen a otras zonas y, cuando hayas destruido a todos los enemigos, la puerta se abrirá. Vuelve a la sala principal, entra por la puerta (volando lo más bajo posible para evitar el fuego enemigo) y desde la entrada del pasillo deberías ser capaz de destruir las torretas sin que te dispararan ni una sola vez. Recoge los reforzadores que hay en el extremo de la sala y prepárate para llegar a los dominios de lava de Ramoan.

RAMOAN

Aquí no tendrás que preocuparte por los cachorros de MDF, ya que te enfrentarás directamente con el mismísimo jefe. Si lo sigues por el agujero estarás muerto antes de poder decir ni «mu» —aunque... ¿por qué ibas a querer decir eso?—, ya que los misiles Scatter de Ramoan son un problema peliagudo. Nuestro truco es: recoge todos los reforzadores y vuelve al punto de partida. Elévate muy alto y dirige tu mirada a la roca que no está cubierta de lava; al final Ramoan se posará allí antes de dispararte.
Cuando esté a la vista, lánzale todo lo que tengas para reducir su energía, pero cuando aparezca un misil que se dirija hacia ti, dispara debajo de la base cilíndrica de la estructura desde la que Ramoan se proyecta al principio del nivel (ver imagen). El misil explotará contra una pared sin provocarte daños y tú podrás volver a tu posición original a la espera de que el jefe reaparezca. Repite este procedimiento hasta que le quede poca energía y se dirija a la sala ácida.

Síguele y recoge las armas que encuentres en el camino. Cuando entres en la sala dispara unas cuantas veces antes de descender con tu nave hasta estar justo encima del ácido. Sitúate cerca de la estructura sobre la que Ramoan está encaramado (desde aquí no puede darte). Localiza uno de los interruptores que hay bajo el ácido y, con tu arma principal, actívalo. Vuelve a elevarte por encima de la barra metálica que bloquea tu avance y activa el interruptor siguiente. Repite hasta que Ramoan caiga en el ácido y acabes con la pesadilla del MDF.

¿Te parece un buen desafío?

¿Qué más puedes hacer cuando hayas completado Forsaken? Nos encantaría saber tus tiempos y puntuaciones. Intenta batir la marca de 1'38" en el primer nivel.

CÓMO descubrir hasta el último secreto de QUAKE

1ª PARTE

Si te encuentras al límite de tus fuerzas tras sortear demasiados cohetes y recibir una ensalada de tiros, no te preocupes: M64 te ofrece esta guía para que puedas salir del trance con la cabeza bien alta.

No hay nada más molesto que completar un nivel de Quake y que, después de tanto esfuerzo, te digan que te has dejado un «secreto» sin descubrir en algún rincón escondido.

En la Redacción hemos decidido no dejar ni una sola piedra del escenario sin revolver hasta dar con todos y cada uno de los secretos. Nos frotaríamos la espalda con un higo chumbo antes que rendirnos. Palabra. Así pues, en pos del espíritu de la libertad, la aventura y el honor de *M64*, aquí tienes la primera parte de nuestra guía. Ven con nosotros y descubre absolutamente todos los secretos de cada nivel de *Quake*.

PRECEDENTES EN 64 Nos enfrentamos a las fuerzas oscuras de *Quake* en el análisis del número 6.

NIVEL 1: SLIPGATE COMPLEX — 5 áreas secretas

Un nivel corto y sencillo que no presenta saltos difíciles y en el que sólo deberás enfrentarte a unos cuantos tipejos con sus inseparables rottweilers. Seguramente ya habrás descubierto las salas secretas, pero por si acaso, aquí las tienes todas.

Área Secreta 1
Salta sobre la cornisa que hay a la derecha de la salida del nivel y dispara al panel para descubrir una caja de munición.



Área Secreta 2
Tras disparar al gruñón y deshacerte de su perro, zambúllete en el río y nada a través del túnel hasta dar con un icono de 100 puntos de vida temporal.



Área Secreta 3
Entra en el edificio principal y quédate de pie de cara a la pantalla de televisión que hay tras la columna de la derecha. Dispárale para ascender a la cornisa. Dispara a la siguiente pantalla para conseguir tu primer icono Quake Damage. Salta de alegría.



Área Secreta 4
Dispara al botón rojo que hay en la pared que encontrarás sobre el primer estanque de cieno. Se abrirá a tu izquierda una puerta. Entra y encontrarás una escopeta de doble cañón.



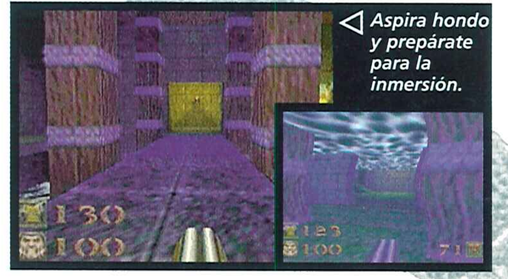
Área Secreta 5
Pulsa los tres botones rojos y recoge el «biotraje» que está escondido tras la columna que hay al final de la pasarela. Salta dentro del cieno y nada hacia el sector más profundo. Sal por el cuadrado de piedra y habrás dado con la última área secreta.



NIVEL 2: CASTLE OF THE DAMNED — 3 áreas secretas

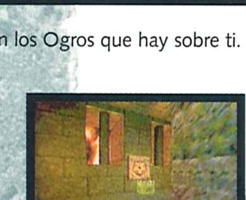
En el nivel 2 te encontrarás por primera vez con los encantadores Ogros. Para defenderte de ellos lo mejor que puedes hacer es llenarles el cuerpo de plomo, pero desde una distancia prudencial (donde no pueda alcanzarte una explosión sorpresa).

Área Secreta 1
Zambúllete en el agua que hay bajo la pasarela central. Nada por el camino por el que viniste y sube por la rampa para conseguir vida y munición.


◁ *Aspira hondo y prepárate para la inmersión.*

Área Secreta 2
Vuelve a tirarte al agua y nada por el pasillo que hay a la izquierda. El área secreta está cruzando el panel que cae, pero ten cuidado con las granadas que lanzan los Ogros que hay sobre ti.

Llave plateada
No es un secreto propiamente dicho, pero será mejor que recojas la llave plateada antes de ir hacia el área secreta 3. Cuando hayas acabado con los Caballeros, pulsa el símbolo del pentagrama para que aparezca la pasarela que conduce a la llave plateada.





Área Secreta
Al subir la escalera, delante de la puerta plateada, verás que hay un ladrillo que sobresale en la base de la primera columna. Empújalo para que aparezca ante ti el camino que conduce a un Quake Damage. Ahora cruza por la puerta plateada y no tendrás ningún problema para deshacerte del último engendro del diablo.

NIVEL 3: NECROPOLIS — 3 áreas secretas

La Necrópolis está repleta de Ogros, Scrags y de los siempre desagradables zombis, que van perdiendo las entrañas por ahí. Por suerte, en este nivel también darás con el lanzagranadas. No hay nada mejor que tropezar con cuatro o cinco zombis en un pasillo y hacerlos volar por los aires con una granada bien lanzada. Extremidades voladoras, ¡qué delicia! Además, al final puedes teletransportarte hasta el nivel 7.

Área Secreta 1
Tras sortear la primera estancia, ve hacia la derecha y sigue el camino; deshazte de todos los zombis que encuentres a tu paso hasta que llegues a una enorme cueva inundada que guarda una llave dorada. Recógela y dirígete a un punto que hay en la pared más alejada entre las dos pasarelas. Te hundirás en un estanque muy profundo. Nada hacia delante para recoger un Anillo de Sombras (Ring of the Shadows).





Área Secreta 2
Vuelve por donde has venido, sube con el ascensor y mata a los zombis que hay bajo la pasarela (si es que no lo hiciste antes). Salta abajo y dispara a la pared que hay detrás del hueco de la munición para que aparezca la segunda área secreta. Sal con el ascensor para recoger un reforzador de armadura.

Área Secreta 3
Vuelve hasta el principio y esta vez cruza por la puerta grande; encontrarás una Nailgun. Recógela y dispara al símbolo que hay en la pared para que aparezca una escalera ante ti. Ve hacia delante (sólo puedes seguir un camino) y ejercita tu puntería a distancia con el pobre Scrag (necesitarás esa práctica más tarde). Al final llegarás a una puerta grande tras la que hay dos Ogros en unas plataformas elevadas. Mátalos para que se abran las barras de la derecha y dispara a la pared que hay tras la armadura para que aparezca un teletransportador.
Atraviésalo de un salto y aterrizarás en una de las plataformas de los Ogros. En la segunda plataforma, dispara a la pared de la derecha para dar con la entrada al nivel 7.





NIVEL 4: GLOOM KEEP — 5 áreas secretas

La cosa empieza a complicarse. El nivel Gloom Keep está repleto de pasadizos plagados de trampas y allí encontrarás a tu primer Shambler. Salúdalo y sal corriendo tan rápido como te permitan tus piernas poligonales.



Área Secreta 1
A la derecha del puente, escondida entre las sombras submarinas, hay una cueva que contiene vida y munición.

Área Secreta 2
Entra en el torreón por la puerta lateral. Cuando llegues a la estancia en la que hay una escalera que baja, mata a los Ogros, salta sobre la barandilla de la escalera y después sobre la pared que hay al otro lado. Camina de puntillas por la estrecha cornisa y ejecuta un salto en carrera hacia la torreta en la que hay un reforzador de armadura.



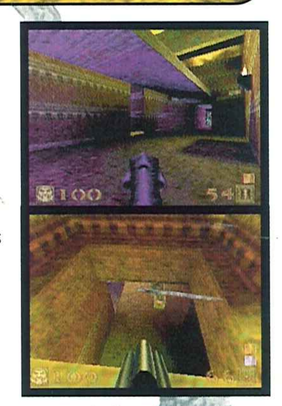
Área Secreta 3
Vuelve a la entrada principal pero esquiva las manchas de luz (son trampas) y ve por la pasarela de la derecha que hay al pasar el lanzacohetes. En lo alto de la escalera, en una sala repleta de Ogros, hallarás una columna con una antorcha. Golpéala con la cabeza para que se abra una puerta secreta detrás de ella.

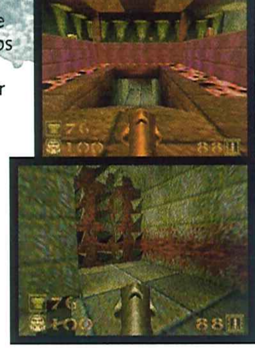


Área Secreta 4
Sube por la escalera siguiente y verás un teletransportador. No lo atravieses a menos que quieras enfrentarte a un Shambler. Camina por detrás y después atraviésalo. Te teletransportarás a la parte más alta del torreón, donde encontrarás un Quake Damage. Vuelve al teletransportador, recoge la llave dorada y destroza a nuestro baboso amigo con el bazooka.



Llave plateada
No es un secreto pero resulta algo complicado. Vuelve a la pasarela en la que encontraste el lanzacohetes y esta vez ve por el camino de la izquierda. Síguelo hasta llegar a un sector en el que hay enormes bloques puntiagudos que se mueven hacia delante y hacia atrás. Pasa el primero y pisa el interruptor, déjate caer a un lado y camina hacia el ascensor de la derecha. Sube por la escalera para conseguir la llave plateada.





Área Secreta 5
Abre la puerta plateada (debajo de la plataforma del lanzacohetes) y pulsa el botón. Sube con el ascensor (detrás de ti) y déjate caer por el agujero que hay tras la puerta. Dispara a la pared que hay delante del teletransportador y darás con la última área.

NIVEL 5: THE DOOR TO CHTHON — 4 áreas secretas

Este nivel está repleto de Ogros, pero a estas alturas ya no deben suponer ningún problema para ti, ¿verdad? Lo más complicado será dar con los dos últimos secretos.

Área Secreta 1 y 2
Desde la salida del nivel, ve hacia la izquierda y pulsa los dos símbolos Q que encuentres. Déjate caer por el agujero y corre hasta superar la trampa de la pared deslizante; escapa con el ascensor que tienes a la derecha. Toma la llave plateada y atraviesa el teletransportador para volver a la estancia de salida. Cruza por la viga retorcida que hay bajo la plataforma sobre la que empezaste. Tras derrotar a los tres Ogros llegarás a una sala en la que hay un símbolo Q enorme y otro símbolo más pequeño sobre una columna. Pulsa primero el símbolo Q para liberar a unos cuantos zombis, y luego dispara al símbolo pequeño para que la escalera se deslice hacia atrás. Baja por esta abertura nueva y cruza el teletransportador para acceder a las dos áreas secretas.



Área Secreta 3
Pasa por las puertas grandes y activa el interruptor del suelo para que puedas acceder a la llave dorada que hay en la sala de salida. De este modo podrás salir del nivel cuando hayas derrotado al Shambler. Para que todo sea más fácil, muy cerca de aquí tienes un Quake Damage. En la sala que queda a la izquierda de la salida, sobre el muro que hay delante del primer símbolo Q que pulsaste, hay otro símbolo Q. Dispárale de nuevo para acceder a los techos que hay sobre tu cabeza y déjate caer sobre la cornisa inferior para dar con el área secreta.




Los días de los Shambler están contados.

Área Secreta 4
Vuelve a saltar por el agujero y baja por las escaleras hasta llegar de nuevo a la trampa de la pared deslizante. Espera a que pase deslizándose y verás que hay un teletransportador que conduce a la última zona secreta.



NIVEL 6: THE HOUSE OF CHTHON — Sin áreas secretas



Derrotar a Chton es la mar de sencillo. Cuando hayas descargado todas tus municiones contra él y veas que no consigues hacerle nada, empezarás a pensar que debe de haber un método más fácil para acabar con el primer jefe, ¿verdad? Pues lo hay: corre hacia la pasarela superior y pisa los dos interruptores que hay a los lados para bajar los dos electrodos. Pisa el interruptor central para activar la corriente. Repítelo hasta que Chton esté bien cocidito. Fácil.


No me levantes la mano, pequeño...
... o te arrepentirás. ¡Fríete, muchacho, fríete!

NIVEL 7: ZIGGURAT VERTIGO

2 áreas secretas

Accederás a él desde el nivel 3. Se trata del primer nivel secreto. La baja gravedad imperante explica que apuntar con el lanzacohetes sea una auténtica pesadilla, pero a cambio puedes dar unos saltos espectaculares (ajusta tu trayectoria en el aire para asegurarte un aterrizaje preciso).



Área Secreta 1

Entra en la pirámide del principio y recoge la armadura y el pentagrama. Gira y camina sobre la lava que hay a la derecha del puente. Te sumergirás en ella y encontrarás una cueva en la que hay un Quake Damage.

Área Secreta 2

Primero tienes que encontrar la llave plateada. Para hacerlo, busca y pulsa los tres símbolos Q. El primero





está encima del ascensor que hay cerca de la salida, el segundo en la pirámide y el tercero encima del ascensor que hay tras la pirámide. ¿Ya? Ahora podrás acceder a la llave plateada. Tras la puerta plateada de la izquierda hay un panel de pared ahuecado tras el que se halla la segunda área secreta.

NIVEL 8: OGRE CITADEL

3 áreas secretas

Por suerte, como casi todos los niveles de Quake, la ruta que debes seguir es sencilla. Sin embargo, las primeras veces que lo intentes avanzarás rebotando contra los muros del castillo a causa de los cientos de granadas voladoras que irás encontrando... Tranquilo. Tarde o temprano darás con la mejor ruta. Antes de encontrar las áreas secretas, lo mejor es que «limpies» cada sala con el lanzagranadas desde una distancia prudencial.

Área Secreta 1

Desciende al foso que hay bajo tu posición de salida, a la izquierda del puente levadizo. Tras el muro más alejado hay un reforzador de vida y un ascensor que te lleva al segundo nivel del foso.



Área Secreta 2

Camina siempre hacia la izquierda en el segundo nivel del foso. Darás con unos peldaños. Al final de ellos hay un lanzagranadas. Bienvenido al área secreta número 2.





Llave dorarada

Deshaz lo andado y sube con el ascensor hasta la entrada del castillo. Baja por las escaleras de caracol rojas hacia la derecha, donde está la puerta cerrada. Sigue por este pasillo hasta recoger un Quake Damage y ejecuta un salto con carrera hacia el agujero de la pared en el que hay un botón rojo. Púlsalo para que se libere una llave dorada en la sala de debajo.



△ Ahí la tienes: una flamante llave dorada.

Área Secreta 3

El secreto final lo tienes al saltar por la ventana del castillo sobre la cornisa que hay fuera. Sigue por la cornisa y pasa la armadura.

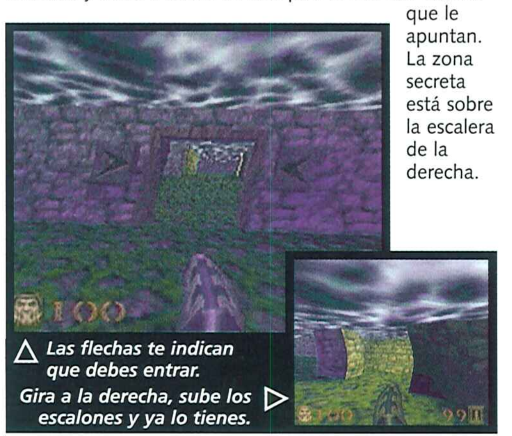
NIVEL 9: THE CRYPT OF DECAY

4 áreas secretas

En la cripta encontrarás a los Caballeros de la Oscuridad, unos tipos bastante insípidos a los que les encanta lanzar bolas de fuego con un arco de 45°. Utiliza el lanzacohetes para matarlos desde lejos. No es muy difícil. En este nivel encontrarás la entrada al nivel 12.

Área Secreta 1

Atraviesa el túnel que hay en el foso bajo el puente levadizo y nada a través de una puerta con dos flechas que le apuntan. La zona secreta está sobre la escalera de la derecha.



△ *Las flechas te indican que debes entrar.*

Gira a la derecha, sube los escalones y ya lo tienes. ▷

Área Secreta 2

A la izquierda del puente de muros de piedra hay una plataforma con dos zombis. Mátalos con un cohete y cruza el túnel que aparece a la izquierda.

Área Secreta 2

Vuelve al puente y atraviesa el otro pasadizo. Al pasar la trampilla explosiva encontrarás una llave dorada que liberará a los Caballeros de la Oscuridad de los tres huecos escondidos. Si disparas al muro que hay tras el hueco de la derecha aparecerá un reforzador de vida y una armadura submarina.



◁ *No te quedes atrapado dentro. La claustrofobia acabaría contigo.*

Secret area 4

Más que un área secreta es un nivel secreto completo. Vuelve a cruzar la puerta dorada del final. En la sala por la que apareció el segundo Shambler hay un botón en el techo. Dispárale, salta hacia arriba y pulsa el botón de la sala secreta que se abre delante de ti. Vuelve al área secreta 3 y verás que el hueco submarino en el que estaba la armadura está abierto. Es la entrada al nivel 12, The Underearth.







GO! GO!

NIVEL 10: THE WIZARD'S MANSE *2 áreas secretas*

El hecho de que no haya pasillos que se bifurquen puede hacerte pensar que se trata de un nivel fácil. Por desgracia, está repleto de unos Ogros malignos que no paran de lanzarte granadas desde las pasarelas elevadas.

Área Secreta 1

Zambúllete en el agua, al lado de la columna sobre la que hay un Ogro. En el fondo hay un elevador que te conduce a una caja repleta de munición. Estupendo.



Vuelve a tomar aire. ▷



Dispara a la pared y aparece el área secreta. Además tienes una armadura roja. ▷

Área Secreta 2

Sigue la única ruta que puedes tomar por el castillo. Cárgate a los Ogros con los que tropieces y después encontrarás un botón que te conducirá bajo el agua hasta una nueva área. Tras la puerta dorada, al subir la escalera, localizarás una llave dorada. Dispara al muro antes de que aparezca el pasillo que conduce al área secreta.

NIVEL 11: THE DISMAL OUBLIETTE *2 áreas secretas*

Nos volvemos a encontrar con un nivel en el que el duro comportamiento de los rivales echará por tierra nuestros primeros intentos por dar con la ruta correcta. Es bastante fácil, ya que el acceso a cada una de las tres zonas principales se abre por orden en cuanto se acciona el interruptor correspondiente. Antes de enfrentarte a los Vores asegúrate de tener un buen escondite en la retaguardia.

Área Secreta 1

En la parte alta de la primera zona encontrarás el símbolo de un pentagrama. Púlsalo y la barra que bloquea el pequeño estanque que hay en el fondo de la torre se retirará. Tírate al estanque y consigue un Quake Damage.



Dispara al interruptor... ▷

Área Secreta 2

En la segunda zona, pulsa el interruptor que hay delante de la puerta dorada y después el que hay en el primer piso para acceder al segundo nivel. Dispara al extremo del muro para hacer que aparezca una escalera que desciende a la segunda área secreta.



△ *...y aparece el área secreta.*

Vale la pena darse un remojón a cambio de un reforzador Quad Damage. ▷

NIVEL 12: THE UNDEREARTH *2 áreas secretas*

Se accede a él desde el nivel 9. Se trata de un escenario pequeño pero muy peligroso. No estés más tiempo del necesario en las salas de las trampas de pinchos e intenta no quedar atrapado en el cieno venenoso debido al retroceso del lanzacohetes.

Área Secreta 1

Nada por el túnel que hay en el agua a la derecha de tu posición de salida. Para liberar el Quake Damage, empuja el ladrillo que sobresale a tu derecha.



Hay pocos Quake Damage, pero siempre son bienvenidos. ▷

Área Secreta 2

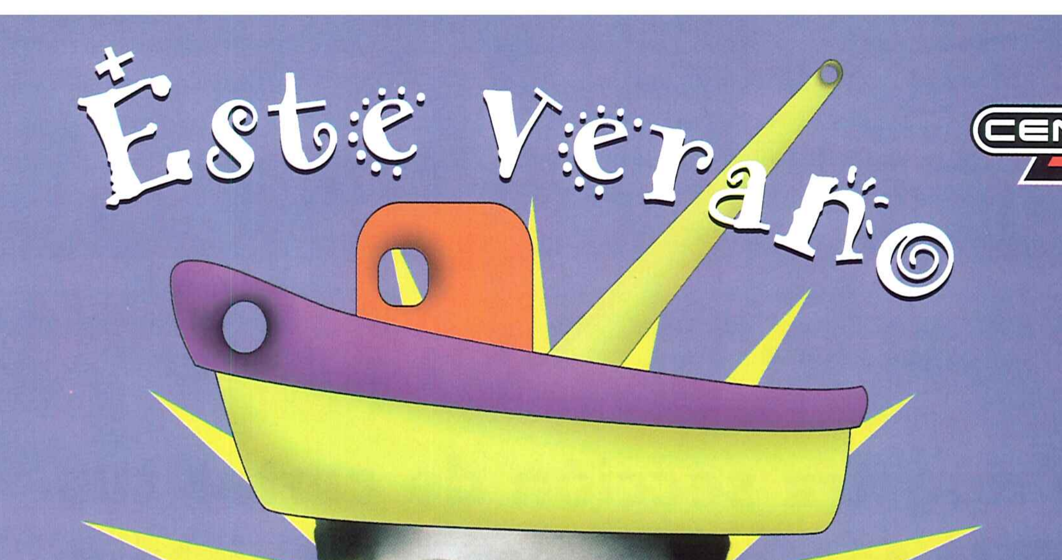
Recoge la llave dorada que se encuentra en las entrañas del castillo, tras cruzar una estancia repleta de trampas explosivas. Cruza por la puerta dorada y déjate caer en el cieno que hay a la derecha de la pasarela. Vuelve hacia atrás para recoger un biotraje y luego dirígete al centro de la estancia. Cuando estés justo en el punto central caerás a un área secreta.



◁ *Tienes que ser rápido para salir del cieno antes de que se te acabe la reserva de aire.*

EL MES QUE VIENE

Te conducimos por la última parte de Quake para que progreses del nivel 13 al 25. Te enfrentarás a un Vore y a otras delicias.





www.centromail.es

¡Los primeros!

¡Los más baratos!

NINTENDO 64

Nintendo

Acuérdate de mirar nuestras ofertas



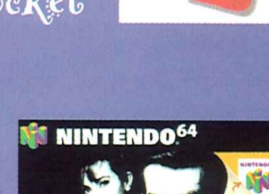
Nintendo 64
24.990

Nintendo 64 + Int. Superstar Soccer
29.990



Game Boy Pocket
8.490

Game Boy Cámara
8.490







NINTENDO 64 — Kobe Bryant in NBA Courtside — PAL VERSION — Nintendo

Nba Courtside
8.490

Banjo Kazooie
9.490

Golden Eye 007
8.490

En Centro Mail tus juegos están antes y son más baratos

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALAVA
Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824
ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERIA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643
ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆985 343 719
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories - Local A-112. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palmer, s/n ✆934 656 276
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. de la Plata. Local 7 ✆947 222 717
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 486 600
GIRONA
Girona C/ Rutlla, 147. Esq. J. Reglá, 6 ✆972 224 729
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆972 601 665
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954 NUEVA DIRECCION
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 Bajo ✆943 445 660
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ✆928 234 651
Las Palmas de GC C.C La Ballena. Local 1.5.2. ✆928 418 218
MADRID
Madrid
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
• C/ Montera, 32 2º ✆915 224 979
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆918 802 692
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 11 ✆916 520 387
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆916 436 220
Las Rozas C.C. Burgocentroll. ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 &916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11. Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor ✆916 562 411
NUEVO CENTRO
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆986 220 939
Vigo C/ Elduayen, 8 PRÓXIMA APERTURA
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 21 Local 4 - C/ Real ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía ✆954 675 223
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆963 339 619
Gandía
• C.C. Plaza Mayor. Local 9-10. Parque de Actividades. ✆962 950 951
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 649 703
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156
ARGENTINA
Buenos Aires Paraná, 504 ✆371 13 16

o pídelos en el teléfono
902 17 18 19
o por Internet:
pedidos@centromail.es

CUENTA,

Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.

¡ABAJO LA CENSURA!

Os quiero dar las gracias por el póster de *GoldenEye* de vuestro número 5. Gracias a él pude convencer a mi madre de que ya era hora de jubilar al Mickey Mouse que adornaba la pared de mi cuarto. Bueno, ahí van mis preguntas:

1 Si veis al señor Miyamoto por ahí, ¿le podríais preguntar de mi parte si la continuación de *Super Mario 64* tendrá modo multijugador?

2 ¿Se están aprovechando ya las posibilidades de la N64? Si no es así, ¿cuándo se conseguirá?

3 Con la llegada del 64DD, ¿podremos disfrutar de juegos de fútbol con comentarios en castellano? ¿La versión de *Zelda 64* para el 64DD tendrá voces en castellano?

4 He visto el anuncio de *Resident Evil 2* y me ha encantado. Pero también he visto en vuestro número 5 lo que le han hecho a la pobre Sabotage de *Bio Freaks*... ¿Cuándo nos dejarán los censores de Nintendo disfrutar de un juego realmente terrorífico, sangriento y/o con «destapes»?

Emilio Sánchez, Almería

1 No te preocupes. Si alguna vez coincidimos con él en un ascensor, lleve Axe o no, será lo primero que le preguntemos. En todo caso, no nos extrañaría que la continuación de *Super Mario 64* fuera a llevar *multiplayer*, sobre todo teniendo en cuenta que *Twelve Tales: Conker 64* la va a incluir.

2 Es difícil decirlo. PlayStation continúa trayendo al mundo efectos gráficos que parecían imposibles en una máquina de 32 bits. Si se está tardando tanto en exprimir las posibilidades de la máquina de Sony, suponemos que pasará algo parecido con la de Nintendo, como de hecho sucedió con su consola anterior, la SNES (fíjate en cuánto tardó en aparecer el revolucionario *Donkey Kong Country*). Cuando nosotros creíamos que *Super Mario 64* era el no va más, llegaron las texturas de *GoldenEye*. Entonces pensamos que las texturas de *GoldenEye* eran insuperables hasta que arribaron las de *Forsaken*... Tal vez *Hype: The Time Quest* y *Zelda* expriman mejor las cualidades de la consola que los cartuchos actuales, pero a N64 le quedan muchas cosas que enseñar. ¿Tanta prisa tienes por que se quede obsoleta la mejor consola del mundo?

3 Seguro que sí, y no sólo por la mayor disponibilidad de espacio: también las compañías distribuidoras son muy conscientes de la importancia de las traducciones. Prueba de ello es el perfecto castellano de *Mission: Impossible* (hablado y escrito). Esperemos que Nintendo tome ejemplo de Infogrames antes de lanzar su *Zelda*...

4 En *Forsaken*, cuando un enemigo acaba contigo, una cámara panorámica muestra cómo tu moto explota y tus vísceras decoran las paredes. *GoldenEye 007* es el único videojuego que te permite acercarte a un enemigo por la espalda y dispararle en la nuca o en la cabeza, haciéndolo caer al suelo como un fardo sin vida; en *Mission: Impossible* podrás hacer algo parecido, aunque sin que se vea la sangre (a cambio, podrás robarle la ropa al pobre difunto). ¿No crees que la censura se está relajando? En cuanto al «destape», rezaremos por que Lara Croft llegue algún día a N64. ¡Pero que no lo haga vestida con una túnica y armada con una Biblia...!

CUENTA, CUENTA...,
Magazine 64, **M.C. Ediciones, S.A., Paseo San Gervasio 16-20, entlo. 2ª esc. A. 08022 Barcelona**

EL CHAVAL DE LA JUNGLA

¡Saludos, currantes de los videojuegos! Escribo preso de la gran incertidumbre que me provoca la dura competencia que está suponiendo Sony. ¿Me podéis ayudar a recuperar mi fe? Ahí van las preguntas:

1 Leí en cierta revista hace algún tiempo de un *Final Fantasy* que Squaresoft estaría desarrollando para Nintendo 64. ¿Hay alguna posibilidad de que salga? ¿Por qué esta compañía no saca juegos para N64?

2 ¿Es cierto que Namco no tiene licencia para N64? Si me equivoco ¿qué juegos está preparando?

3 ¿Qué juegos de rol y aventura 3D se aproximan? ¿Saldrán casi todos los RPG para el 64DD?

4 ¿Sabéis si tendremos un *Resident Evil 2* o algo parecido en N64?

5 ¿No creéis que el 64DD agotará la producción de cartuchos?

Daniel Romero («El Chaval de la Jungla»), Madrid

CUENTA...

1 Desde que Squaresoft se subió al barco PlayStation en 1996, las relaciones entre aquélla y Nintendo no han sido precisamente cordiales. El desafío que suponía para Squaresoft introducir en un cartucho de 64 bits los enormes mundos que había concebido para *FFVII* inclinó la balanza a favor de la máquina de Sony. Programar para 32 bits era mucho más fácil, y además en un CD-ROM cabía mucha información a bajo coste. El paso del tiempo ha demostrado que una programación hábil permite comprimir escenarios gigantescos también en un cartucho. De otro lado, gracias al 64DD los problemas de espacio son historia. Por consiguiente, no hay ninguna razón por la que el desertor Squaresoft no pueda volver a desarrollar para Nintendo. En cuanto a la supuesta programación de *FFVII* para Nintendo 64, no tenemos informaciones fiables que confirmen o desmientan el rumor. Habrá que esperar.

2 Pues sí, es cierto. Namco NO tiene licencia para N64.

3 *Hype: The Time Quest* tiene una pinta estupenda: es una especie de *Zelda/Mystical Ninja* pero ambientado en el fantástico entorno medieval de Playmobil. *Rayman 2* también tendrá dosis importantes de rol. Dentro de nada, aparecerán el «cartucho dorado» de Nintendo y el «simulador de espionaje» de Infogrames. ¿Te parece poco? El 64DD está pensado para «mejorar y complementar» a la N64, no para atemorizar a sus usuarios. Siempre que los códigos de un juego quepan en un cartucho, saldrá en cartucho. ¡Nintendo sabe lo que hace!

4 En el número pasado os confirmamos que Capcom se ha sumado a la creciente lista de licenciatarios de Nintendo, así que no es descartable que *Resident Evil 2* aparezca para N64. La pregunta clave es cuándo. Nosotros, «Chaval», no tenemos la respuesta (todavía). En cualquier caso, el vídeo de Castlevania 64 que vimos en la E3 era realmente terrorífico (y en auténticas 3-D, no en las 2,5-D de *Resident Evil*); *Nightmare Creatures* también será de lo más tenebroso y sangriento.

5 No. Nintendo –a diferencia de Sega– jamás ha dejado en la estacada a los usuarios de sus consolas. ¿Más tranquilo? Ahora somos nosotros quienes tenemos una pregunta: ¿dónde enchufas la consola en medio de la jungla?

EL INDECISO

Hola, creadores de *Magazine 64*. Soy usuario de N64 desde hace poco tiempo y estoy indeciso entre comprar el gran *GoldenEye* o esperar a que salga *Mission: Impossible*. ¿Podéis aconsejarme y explicar brevemente por qué uno u otro? También me gustaría saber por qué la mayoría de la gente es tan tonta que se compra la PlayStation de Sony cuando la N64 es mejor. Gracias.

Adrián Miranda, Barcelona

Vaya, pues sí que tienes un problema, chico. Nosotros creíamos que ya no había ningún usuario de N64 en todo el país que no hubiese comprado *GoldenEye*. ¿Qué hacemos contigo? Vamos a ver: *GoldenEye* es un *shoot 'em up* en primera persona simplemente perfecto: su durabilidad es casi infinita, ya que no hay dos partidas iguales, y los tres niveles de dificultad hacen de él tres juegos completamente diferentes. Un cartucho imprescindible, si te gustan los tiros.

En cuanto a *Mission,* hemos jugado a la versión NTSC (véase *Visión de Futuro*) y ¡es fantástico! Sin embargo, la herramienta principal en este caso no es la pistola (también importante, claro), sino el cerebro. Se parece más a *GoldenEye* que a ningún otro juego de cuantos conocemos, pero los elementos de rol se imponen a la acción. ¿Prefieres pensar un poco y disparar mucho? *GoldenEye*. ¿Pensar muchísimo y disparar un poco? *Mission: Impossible.*

Y deja que la gente compre la consola que quiera, hombre: gracias a la dura competencia que PlayStation supone para Nintendo, nuestros juegos mejoran en calidad y precio a pasos agigantados. Los monopolios rara vez benefician a los consumidores.

¿NUEVO HARDWARE?

1 ¿Sabéis ya si Zelda costará más de 14.000 ptas. por tener 256 M?

2 Me gustan los juegos largos: ¿me podéis ayudar a decidir entre Banjo-Kazooie, Mystical Ninja o Yoshi's Story?

3 ¿Cuándo tendremos un juego para pistola?

José Velasco, Sevilla

1 No lo sabemos, aunque es probable que no. La política de precios de Nintendo es que ninguno de sus nuevos lanzamientos superen las 8.990 pesetas, pero corren rumores de que la consola necesitará una ampliación de memoria RAM para hacer funcionar un cartucho de 256M. De ser eso cierto, suponemos que tanto el cartucho como el Expansion Pak (una tarjeta de 4MB) se venderán juntos. ¿Se traducirá esta ampliación de RAM en un incremento en el precio del cartucho? Aún es pronto para temblar.

2 No nos hemos pasado todavía *Banjo* (ni siquiera tenemos una copia para nosotros solitos), pero parece el más largo de los tres que citas. En cualquier caso, *Yoshi's* y *Goemon* son muy largos gracias a que te obligan a recorrer varias veces los mismos escenarios en busca de ítems, objetos secretos, personas, etc.

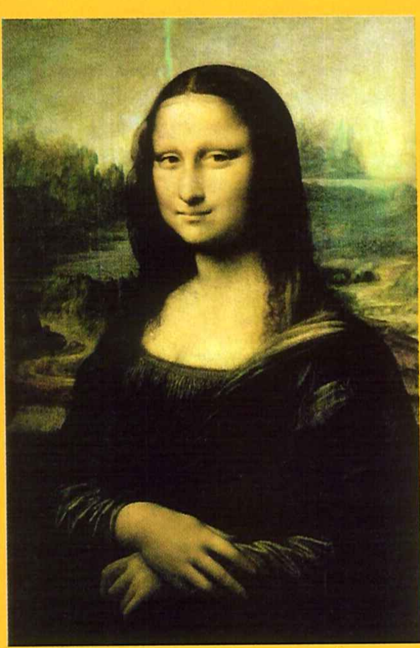
3 En la E3 vimos *Knife Edge*, un juego de Kemco como los de pistola pero en el que se controlaba un punto de mira con el stick analógico (como el modo francotirador de *GoldenEye*). Además, en la pasada ECTS Interact nos mostró los bocetos de un posible periférico para N64: ¡una pistola! No os lo hemos contado antes porque no había noticias de ningún juego para pistola, pero ahora con *Knife Edge*... No hay nada dicho, pero confiamos en que los chicos de Interact llamen por teléfono a los de Kemco... Ya va siendo hora de pegar unos tiros a la tele, ¿no?

EL NÚMERO DEL GADOLINIO

A que no sabías que el 64 es el número atómico del metal gadolinio... ¿Ah, sí? ¡Menudo listillo! Veamos otros ejemplos de la importancia de esta mágica cifra en la historia de la Humanidad.

LEONARDO DA VINCI TENÍA 64 AÑOS CUANDO...

...el rey Francisco I de Francia lo tomó a su servicio nombrándolo «primer pintor, arquitecto y mecánico del Rey». De este modo, tenía una excusa para gozar de la compañía del genio renacentista y, de paso, asegurarle un poco de dinero para sus últimos días. Por su parte, Leonardo investigó en las cocinas de palacio (una de sus grandes aficiones era la gastronomía) e hizo poco más, aparte de añorar su Toscana, tan querida y vivida.

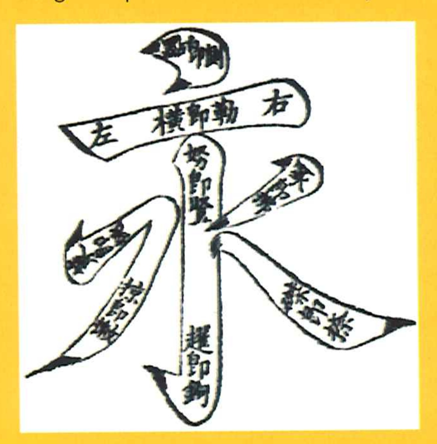


Bueno, ya estamos como siempre, rollos rebosantes de pedantería que nada tienen que ver con la N64. Pues te equivocas, tiene que ver ¡y mucho! Leonardo da Vinci inventó la técnica del «sfumato». Sí, ¿y qué? Pues «sfumato» es lo que practican los desarrolladores en los fondos de la mayoría de los juegos de la Nintendo 64. ¿Y en qué consiste? En suavizar los colores y los contornos mediante brumas (ya sabes, la niebla de *Turok*). En el caso de Leonardo da Vinci, el objetivo era causar un efecto de realidad. Cuando trabajaba en un fondo paisajístico, usaba la perspectiva aérea e iba «azulando» los tonos y matices más distantes del primer plano. Cuanto más lejos estás de un objeto, más borroso lo ves y menos definidos aprecias los colores. Por lo tanto, al imitar lo que el ojo ve, Leonardo consigue que la profundidad y perspectiva de la pintura mejore espectacularmente. Anda pruébalo: mira al horizonte y comprueba cuán borrosos se ven los objetos del fondo. Bueno, si eres miope lo verás todo borroso...

Nos tememos que el «sfumato» de la N64 es más un vicio que una virtud, sobre todo porque en una pantalla pequeña no se pueden apreciar estas sutilidades; pero cuando alguien te recuerde el problema de los fondos de los juegos N64 le explicas lo del «sfumato» y a ver qué te replica.

64 TRAZOS SON LOS MÁXIMOS...

...que puede tener un carácter caligráfico chino. El mínimo es uno. Cada uno de estos trazos posee un valor meramente formal, nunca semántico (es decir, que no significan nada por sí mismos). Además, deben inscribirse dentro de unos marcos imaginarios que han de ser todos de idéntico tamaño. Es decir, como cuando escribes y procuras que todas las letras tengan aproximadamente el mismo tamaño, pero complicado por el hecho de que estos ideogramas pueden tener muchas filas y



columnas, no una fila como cuando escribimos los occidentales . El orden de escritura es muy riguroso: de arriba abajo y de izquierda a derecha.

Hay que reconocer que la caligrafía china es todo un arte, pero no se puede negar que llenar un cartucho de órdenes para que luego en una pantalla salga Mario haciendo monerías no está nada mal. Por otro lado, también hay que tener en cuenta el vocabulario que nos gastamos los videoconsoleros: polígonos, plataformas, ... Es decir, que desde *Magazine 64* proponemos la idea de equiparar el uso, abuso, dominio y conocimiento de la N64 como alternativa a ese doctorado en sinología que está a punto de obtener tu prima la repelente... Ya se sabe que con estos calores lo mejor es no moverse mucho. Nuestra recomendación es que te compres un cuaderno de caligrafía china, una pluma y un poquito de tinta y practiques cada día media horita. Ahora en verano tendrás más tiempo, ¿no?

Por cierto, la escritura japonesa deriva directamente de la china. Y un factor fundamental estructurador de nuestro cerebro es nuestra lengua. No estaría nada mal que empezásemos a dominar el chino o el japonés para poder entender cómo razonan los jefes de Nintendo en Japón.

HEXAGRAMAS BORGIANOS

¿Recuerdas el desafío borgiano que planteábamos en el número 5? Allí te retábamos a que averiguaras el significado de los «sesenta y cuatro hexagramas» que aparecen en el siguiente fragmento de un poema de Borges.

Ahí están los jardines, los templos y la
justificación de los templos
la recta música y las rectas palabras
los sesenta y cuatro hexagramas
los ritos que son la única sabiduría
que otorga el Firmamento a los hombres

Jorge Luis Borges
El guardián de los libros

Pues bien, varios lectores han dado con la respuesta correcta, pero sólo uno se llevará el premio: un ejemplar único de *Magazine 64* con el retrato del ganador en la portada, y un editorial escrito y firmado por él. El mes que viene desvelaremos la identidad del afortunado. ¡Qué!, ¿no te animas? Tienes tiempo hasta el 20 de agosto para enviar el resultado de tus pesquisas.

Si se te ocurren más pruebas de la relevancia histórica del número 64, escribe a El número del gadolinio, Magazine 64, M.C. Ediciones, S.A., Paseo San Gervasio 16-20, entlo. 2ª esc. A. 08022 Barcelona.

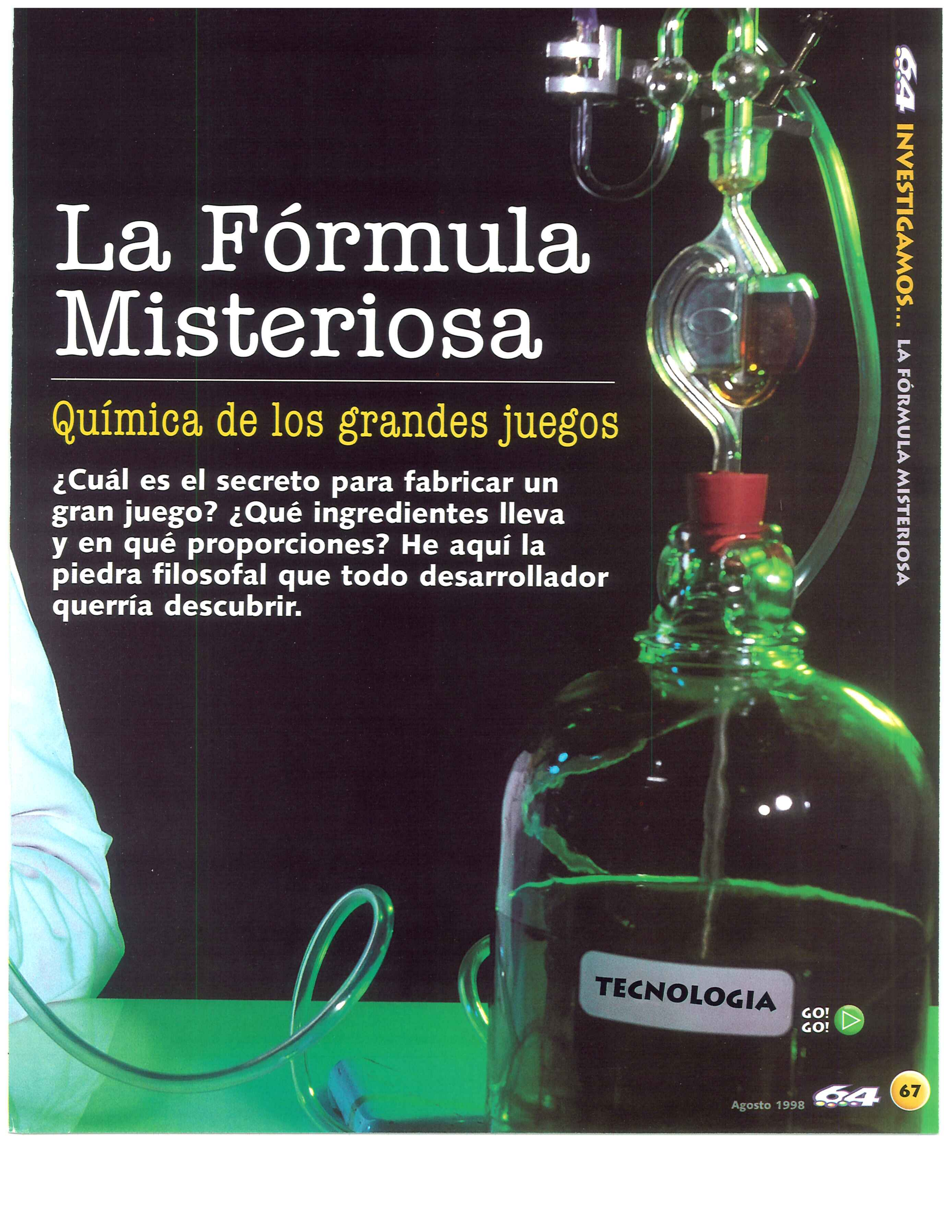
GRAFICOS

SONIDO

La Fórmula Misteriosa

Química de los grandes juegos

¿Cuál es el secreto para fabricar un gran juego? ¿Qué ingredientes lleva y en qué proporciones? He aquí la piedra filosofal que todo desarrollador querría descubrir.



Pídele a cualquiera que te diga quién hace buenos juegos. Te citará a Nintendo, Sony, Sega, etc. Los que estén más puestos, serán capaces de nombrarte a algún iluminado. Los que tengan PC mencionarán, sin duda alguna, a John McCormack, codificador de *Doom* y pionero entre los creadores de los modernos *shoot 'em up* en primera persona. Alguien que tenga una Saturn –existen, aunque parezca mentira– hablará de Yu Suzuki, un maestro en AM2 y creador de *Virtua Fighter*. Los que tengan una Nintendo 64 –los más mejores– nombrarán al que es, probablemente, el mejor diseñador de juegos que ha habido. No hace falta que te lo presentemos, ¿no?

Del mismo modo, inquirir a alguien acerca de qué juegos son buenos significará la evocación de nombres como *Mario 64* o *GoldenEye*, del clásico arcade de Konami *GTI Club*, quizás también *Zelda*, de Super Nintendo... Hay montones de juegos que entrarían en la categoría «buenos juegos».

Ahora bien, si preguntas «¿qué hace bueno a un juego?», ¿crees que alguien te contestará sin poner cara de asombro? En el mejor de los casos te encontrarás con respuestas telegráficas: «los gráficos» o «la jugabilidad» serían dechados de elocuencia; un encogimiento de hombros lo habitual. ¿Y qué es «jugabilidad»? ¿Cómo utilizar esta palabra para hablar de dos productos tan distintos como *Mario Kart* o *Mortal Kombat Mythologies*? El primero es muy jugable, el segundo... no. Sus respectivas «jugabilidades» no pueden ser más dispares.

Si se toman las fichas de puntuación de *Magazine 64* como modelo o pauta, sigue siendo muy complicado decidir lo que hace que un juego sea estupendo. Hay tantas variables a tener en cuenta... Es muy fácil decir que un título tiene que tener un buen aspecto para funcionar, pero ¿cómo se explica entonces el éxito de *Sim City 2000*? El sonido también es muy importante en cualquier producto informático de entretenimiento. Sólo hace falta recordar la espantosa música con que purgamos nuestros pecados cada vez que nos acercamos al cartucho de *San Francisco Rush*.

La «tecnología» (o aprovechamiento del hardware) que ha conseguido desarrollar el juego y la exploración que hace de las posibilidades de su género puede que sean los parámetros más precisos a la hora de medir su valor. Un perfecto ejemplo de esto sería *GoldenEye*. El clásico entre los clásicos de Rare no sólo aprovecha hasta el último de los 64 bits de que dispone la N64, sino que ha cambiado por completo la concepción que teníamos hasta ahora de un *shoot 'em up* en primera persona. *Duke Nukem 64*, *Quake* y *Turok* te decían que había que ir acabando niveles porque... porque es lo que se hace en los juegos. Por el contrario, *GoldenEye*, además de un efectivo uso de los gráficos y de una brillante estructuración en niveles, provoca una sensación superior de «estar allí». Te sientes dentro del juego, inmerso en él merced a su increíble realismo. Apenas parece que haya niveles: hay un todo. Los jugadores tienen que prestar atención hasta al más pequeño de los detalles, desde disimuladas minicámaras de vigilancia a guardias acechantes. Si valoramos la sofisticación, no se puede dudar que la de *GoldenEye* se sitúa a años luz de la del resto de juegos. Incluso las revistas de PC, tradicionalmente rendidas a los encantos de *Quake*, no han dejado de ensalzar sus virtudes. Si lo que se busca es prodigio tecnológico, helo en *GoldenEye*.

La durabilidad es también muy importante. Si te gastas un pastón en un juego, esperas que te entretenga el suficiente tiempo hasta considerar amortizada la compra. Aparte de la cuestión económica, también hay que tener en cuenta la emoción. Si conoces un juego a fondo al cabo de un par de días, lo más probable es que lo guardes junto a los floridos pensiles de tus papis. También son muy bienvenidos los personajes, pistas o niveles secretos y, sobre todo, una buena opción multijugador.

Mario. *Tan bueno como el primer día.*

¿Te has sentido alguna vez tan libre en un videojuego como al mando de este fontanero?

> *«Para que un juego sea buenísimo ha de modificar un concepto preexistente o mejorarlo espectacularmente.»*

LO MISMO DE SIEMPRE

Para que un juego sea buenísimo también ha de modificar un concepto preexistente. A saber: o lo mejora espectacularmente o lo cambia de pies a cabeza. Esto último es bastante poco corriente, dada la propensión de los diseñadores y desarrolladores a apuntarse a todas las modas, es decir, a copiarse descaradamente unos a otros.

¿Ejemplos? ¿Recuerdas la aparición de *Mario* en la escena N64? Por supuesto, se convirtió en su estandarte. La primera aventura del fontanero en los 64 bits fue aclamada unánimemente como el mejor juego creado en años. ¿Y cómo reaccionó la fraternal comunidad de los videojuegos? Creando sus propios «Marios». ¿Los resultados? Échale un ojeada al mercado PlayStation: *Bubsy 3D*, *Croc* o el penoso *Rascal*.

SEGÚN SE MIRE

Como pasa en el mundo del cine, los juegos pueden dividirse en distintas categorías. Desde los títulos de plataformas hasta los *beat 'em up*, de los RPG a los simuladores. En cada una de estas categorías podemos encontrar productos buenos y malos. ¿Y originalidad? Rara vez. La mayoría de los mejores títulos para la Nintendo 64 son aproximaciones a ideas ya conocidas o a viejos juegos, cosa no siempre mala. El magnífico *ISS64* sigue la estela del clásico *ISS Deluxe*; *Lylat Wars* es la versión mastodóntica de aquella delicia para SNES que era *Starfox*; y *Madden 64* no es más que la deslumbrante puesta al día de una idea que ha circulado por el negocio durante años. La esencia de un «buen» juego estriba en hacer las cosas mejor que la competencia, aunque sea lo de siempre. La novedad y la originalidad son valores añadidos, no imprescindibles.



Como todo en la vida, lo mejor de **GoldenEye** *son esos pequeños momentos.*

Esto es algo que muy pocos desarrolladores han conseguido imitar.







Un **Mancubus** *de* **Doom**. *Muy feo y muy grande, pero en 2-D.*

Quake. *Muy feo, muy grande y en 3-D. Pero muy lejos de* **GoldenEye**.



△ MK Mythologies. *En realidad, no es un juego, es un manual que se llama «Cómo no hacer un juego».*

◁ Cruis'n USA. *Lo mismo que arriba, pero en la especialidad carreras de coches.*

Durante los últimos veinticinco años, los juegos se han ido complicando tanto que apenas pueden compararse con sus primeras expresiones, tan poco sofisticadas ellas. ¿Eres capaz de encontrar puntos en común entre *Pong* y *FIFA '98*? a) no b) no c) no d) no. Como habrás adivinado sólo hay una respuesta correcta: «no». Hasta el más fanático de los aficionados a los 8 bits reconocerá que, se mire por donde se mire, *Mario 64* le da sopas con honda a *Donkey Kong*.

La parte gráfica de un juego es básica porque es el primer contacto que se tiene con aquél. Mientras sujetas firmemente el pad con tus manos, respondes a todos los estímulos que desde la pantalla llegan a tus retinas con los movimientos adecuados. Si lo haces todo bien, eres premiado con, por ejemplo, un gol en *ISS64*, una carrera secreta en *Diddy Kong Racing*, etc. Un juego «bueno de verdad» deberá ser visualmente funcional. Si estás leyendo esto en casa, piensa en las paredes de tu habitación. Son sólidas y sin tener que buscarlas sabes dónde están. Lo mismo pasa con los muebles que haya en ella. Levántate y da algunos pasos en la dirección que te apetezca. Ahora vuelve al punto de origen.

¿Te das cuenta de que no te has caído *a través* del suelo o que no has tirado ningún objeto con el que no hayas tropezado? Es más que probable que los muros no se hayan movido o desintegrado mientras paseabas. Estas son cosas que todo el mundo æexcepto los que andan un poco piradosæ da por supuestas. Y entonces nos preguntamos: ¿por qué en *Cruis'n USA* chocas sin haber tenido contacto físico con nada?

Otro factor determinante. Un vistazo rápido a la lista de juegos que alcanzan un nueve en la categoría «durabilidad» nos muestra que hay un ítem que añade valor al juego: el modo multijugador. Con la excepción de *Mario 64* y *Turok*, cada juego puntuado con un nueve ofrece, al menos, una opción para dos jugadores. No es una coincidencia. Y tú lo sabes. No importa la calidad de la inteligencia artificial del juego, lo que más nos emociona es enfrentarnos a alguien de nuestra misma especie. Si es nuestro amigo más querido, nuestra pareja o nuestro hermano mejor que mejor. Soy más bueno que tú. Chincha.

> *"Si después de varias horas jugando te sientes aturdido es que el juego con el que te has estado entreteniendo es «bueno»".*



ENTONCES, ¿QUÉ HACE «BUENO» A UN JUEGO?

Hasta este momento nos hemos detenido en los elementos básicos, desde los gráficos atractivos hasta los modos para dos jugadores. Sería muy complicado decidir que «éste es el elemento diferenciador», pero hay algo que es común a todos los grandes juegos: la inmersión. Es decir, el sentirte dentro del juego.

Al contrario que la televisión, los videojuegos son un entretenimiento interactivo. El programa avanza a medida que el jugador hace cosas. Si éste se queda parado, aquél se para con él. Un «buen» título es el que sumerge al jugador en su atmósfera. Cuando juegas con *Mario 64*, *GoldenEye* o *Diddy Kong Racing*, lo que ocurre en la pantalla te absorbe por completo. El resto del mundo deja de existir.

Volvamos a *Cruis'n USA*. Empiezas una carrera y antes de decir «pío» ya has chocado contra alguna cosa que no se sabe de dónde ha salido. Te enfadas y te sientes de cualquier modo excepto *envuelto* por el juego. Te da la sensación de que te toman el pelo y, si el cartucho es tuyo, no prestado o alquilado, te desesperas. Eres consciente de que en la tele dan una peli que te interesa, que el joypad te está provocando un callo y hasta te apetece sacar a Pichurri a pasear.

Cuando los padres y los salvaguardas de la moral imperante hablan mal de los videojuegos, uno de sus argumentos es el grado de cuelgue que provocan en los jugadores. Por supuesto, pues ¿qué se creían? Si alguna vez has observado a alguien que está disfrutando como un loco con un juego, te habrás dado cuenta de que parece casi en trance. Ay..., ojalá todos los juegos consiguiesen transportarnos al séptimo cielo.

ATURDIDO

¿Cómo te sientes cuando te levantas de la silla después de varias horas jugando? Aturdido. Eso significa que el juego que te ha estado entreteniendo es «bueno». No tiene que ser «bonito». No tiene que tener una música maravillosa. Le basta con mantenerte atrapado. No tienes que pensar: «estoy jugando con una videoconsola». De todos modos, si posee la misma buena pinta que *Mario*, banda sonora de Mozart, un modo multijugador para cuatro personas, etc. pues mejor. No nos quejaremos, no.

En cuanto pases la página vas a ver un análisis pormenorizado de cada una de las categorías que puntúa *Magazine 64*: «gráficos», «sonido», «tecnología» y «durabilidad». Venga, aprende qué hace que un juego sea buenísimo, pero aburrido y qué que uno sea un desastre adorable.

GO! GO! ▷

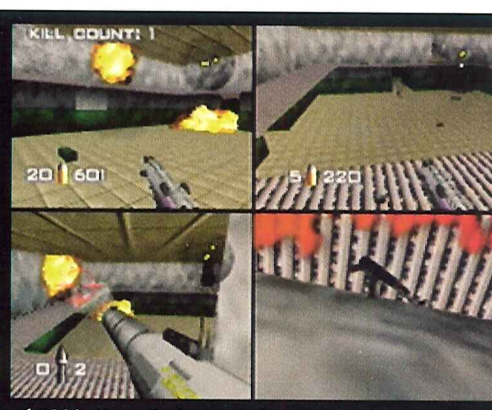




¿Que era imposible un deathmatch en modo cuatro jugadores? Rare se encargó de demostrar que no era así. ▷

△ ISS64 *un juego de fútbol genial con un modo multijugador para hasta cuatro personas.*

◁ *Con la opción multijugador de* Mario Kart*, Nintendo volvió a demostrar su dominio del terreno.*



◁ Diddy Kong Racing. *Un ejemplo desafortunado de carreras para cuatro jugadores. ¿Por qué? Puede que la poca ambientación no ayude, pero lo que es seguro es que es poco emocionante.*

GRAFICOS

Los mejores, los más bonitos...
Super Mario 64, Pilotwings 64, Goldeneye, Wave Race 64, Diddy Kong Racing, ISS64, Lylat Wars, NFL QuarterBack Club
Los que son más feos que pegar a un padre...
Wheel of Fortune, Denryu Iralrabou, Mah Jong Master, Pachinko World 64, Puyo Puyo 64...

¿Son los gráficos responsables de que un juego sea bueno?
Sí... y no. Hasta que algún iluminado no desarrolle unas consolas que tengan conexión directa con tu cerebro, los gráficos seguirán siendo el medio de comunicación entre el juego y el jugador. Los gráficos SON el juego. Sin embargo, cuesta decir que, con gráficos menos atractivos, *ISS64* sería menos divertido.

Y Mario, ¿no basa gran parte de su éxito en su magnífico aspecto?
De nuevo, sí... y no. Es difícil pensar en *Mario 64* con un aspecto que no sea reluciente y espléndido, pero su atractivo no reside únicamente en eso. Hay que insistir de nuevo en que los gráficos son el medio que tiene el juego de llegar a tu cerebro. Un buen título te envuelve merced a sus ingredientes visuales activos, que evitan los tiempos y espacios muertos.

"Los gráficos seguirán siendo el medio de comunicación entre el juego y jugador."

¿Ingredientes visuales activos?
Sí, aunque parezca un anuncio de detergentes. Volvamos a *Mario 64*. Cada una de las superficies que pisas tiene sus propias características. Cuando corres sobre la hierba, oyes el *crec crec* de los tallos. Si hay una repisa a tu alcance, lo más probable es que puedas trepar hasta ella. Se anima a los jugadores a probar cosas y estos experimentos pocas veces decepcionan. No hay momentos en los que, como en *Doom 64*, te encalles en cualquier tontería. Este tipo de detalles son los que marcan la diferencia.

¿Y qué pasa con los muros de Lylat Wars?
No se les puede llamar ingredientes visuales activos. Tienes razón. Cualquier juego que tenga un trayecto preestablecido –y todos los de carreras lo tienen– ha de mostrar el camino de algún modo. Por lo tanto, unos muros aparentemente inútiles son un mal menor. De todos modos, no hay razón alguna para que una pista esté definida por una secuencia interminable de casas, árboles, etc. que constituya una especie de túnel. El arcade *GTI Club* de Konami incluye algunas carreras absolutamente impresionantes que exhiben unos detalles asombrosos. Es una vergüenza que la mayoría de los juegos en los que hay que conducir sigan el modelo del viejo *Out Run*, que hace que las figuras que delimitan las pistas sirvan igual para provocar accidentes que para decirte por dónde has de ir. ¿Hemos hablado ya de *Cruis'n USA*? Sí, ¿no? En *Lylat Wars* hay partes de los decorados que no sirven para nada y que ni siquiera puedes destruir, pero esto es porque tienes muchísimo control sobre los aviones. Puedes volar con el simple objeto de chocar contra algo y luego virar súbitamente para esquivar el obstáculo. Combina esas maniobras en un combate y verás que los jugadores pueden hacer algo más aparte de lanzar unos cohetes y esquivar otros; pueden hasta ser creativos en sus modos de lucha. La mayoría de las cosas inertes que hay en *Lylat Wars* tiene una razón de ser, pues obligan al jugador a actuar, a moverse más. Por lo tanto, admitiendo que es bueno interactuar con cualquier elemento escenográfico, el no poder hacerlo no siempre es algo necesariamente malo.

¿Tienen los sprites aún algo que decir?
Nos guste o no, el uso de *sprites* digitalizados provenientes de grabaciones en vídeo sigue siendo práctica habitual. Como resultado, el aspecto que tienen los dos *Mortal Kombat* de Midway para la N64 es espantoso. *MK Mythologies* ha cumplido –más o menos– las expectativas, pero *Sub Zero* y sus combatientes son terribles (parece totalmente disociados de la acción en pantalla, como recortes de cartulina resbalando sobre unos fondos independientes). No creas que esto es una soflama contra todos los *sprites*; aún hay juegos basados en mapas de bits que dan gusto, como *Mischief Makers*. También es verdad que si Nintendo estuviese a punto de lanzar un emulador de SNES, los cartuchos de *Mario Kart*, *Zelda* o *Super Metroid* serían bienes muy preciados.

△ *Las secciones en 3-D de Mischief Makers son espléndidas.*

▽ *MK Mythologies. Uhhh.*

¿Qué hace que unos gráficos sean buenos?
La calidad gráfica de un juego es una moneda con dos caras que evaluar. Una de ellas es de carácter técnico: ¿cuántos *frames* o imágenes por segundo hay? Si un título transcurre a una velocidad de 30 imágenes por segundo no tienes por qué preocuparte. Probablemente los gráficos sean fluidos y apenas aparecerán elementos de la nada. La niebla de *Turok* o un astuto diseño de las pistas en un título de carreras contribuyen a prevenir esos fenómenos indeseados.

La otra cara de la moneda es la calidad visual del juego, lo bonito que es. Todo esto depende de las aptitudes de los diseñadores y del equipo artístico. Tanto si se aspira el realismo como si se busca la simplicidad de los cómics, la clave para crear un juego bonito radica en los detalles. *GoldenEye* y *Mario* han acaparado las medallas en esta categoría y *NFL Quarterback Club*, *Wave Race 64* y *Pilotwings* han obtenido menciones del jurado.

△ *Lylat Wars lucía magnífico. Volar por el espacio nunca había sido tan emocionante, aunque fuera sobre «raíles».*



▽ *¿Cómo se consiguen estos efectos acuáticos? Sólo Rare ha conseguido prodigios equiparables.*



SONIDO

La mejor música para amansar a las fieras...
Blast Corps, Diddy Kong Racing, GoldenEye, Lylat Wars, Yoshi's Story, Mario 64
La música que duerme a las fieras de purito mala...
Aero Gauge, Cruis'n USA, Denryu IralraBou, J-League Dynamite Soccer, San Francisco Rush

¿Puede el sonido hacer que un juego sea «bueno»?
No, pero contribuye a ello de un modo asombroso. La música y los efectos de sonido pueden mejorar sustancialmente un pasaje aburrido o sin *feeling*. Por supuesto, esto también vale para conseguir el efecto contrario (es decir, para estropearlo). La importancia de una banda sonora y de unos efectos poderosos e impactantes no ha de ser menospreciada.

¿Qué aporta el sonido a un juego?
Atmósfera, ambientación. Pura y llanamente. ¿Serían lo mismo *ISS64* o *FIFA '98* sin las multitudes enfervorizadas? ¿Impresionaría lo mismo *Turok* sin el ruído de los pasos de los dinosaurios? No, todos lo sabemos.
Cuando Nintendo decidió que la N64 sería una consola con cartuchos, mucha gente pensó que habían perdido el oremus. Su principal pregunta: ¿cómo van a meter secuencias de vídeo en un cartucho? La respuesta: no las han metido porque no han podido. Nuestra opinión: mejor. Más importante era la referencia a la calidad de la música, que no iba a ser la que ofrece la tecnología CD. No obstante, y a pesar de la pobreza el soporte, hay música que es muy buena. La de *Mario 64*, por ejemplo, es melodiosa y encaja con el juego. La primera vez que llegas a la playa en la Jolly Roger Bay, escuchas la melodía básica. En cuanto te sumerges en el agua, un par de canales de música se activan y añaden profundidad a las imágenes. Cuando al fin llegas a la cueva del contrabandista, el bajo y la percusión ayudan a mantener la tensión. Sin que nos demos cuenta –y como en las buenas películas– la banda sonora anticipa emociones y sentimientos. Además, con un CD no se podrían conseguir esos efectos. Si un juego PlayStation o Saturn quisiera ofrecer los mismos efectos tendría que usar su propio chip de sonido y lo haría a costa de la cacareada calidad audio del CD.

> **La música y los efectos de sonido pueden mejorar sustancialmente un pasaje aburrido o sin feeling.**



△ Los gritos de la multitud aclamando a sus héroes son un ingrediente básico de la serie ISS.

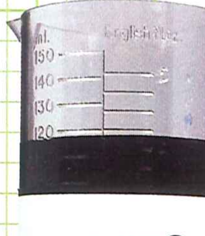
△ La musiquilla de DKR acompaña de perlas a la acción.

¿Es la música electrónica la mejor banda sonora para un juego?
Mmm, no. La mayoría de los juegos cubren el expediente con una musiquilla de fondo que aporta poco a la experiencia de juego. Sin embargo, hay bandas sonoras maravillosas en las que la música enfatiza lo que pasa en la pantalla, te avisa de que algo va a suceder... Si pasa en las películas, ¿por qué no en los videojuegos? Piensa en cualquier película de terror. Cuando vemos al *psycho-killer* de turno avanzar hacia la siguiente víctima, ¿qué oímos? Ahora piensa en una de polis y ladrones... ¿Qué música hay en las persecuciones? Si se utiliza la banda de sonido apropiadamente, el juego gana muchos enteros, sin duda. Aunque no te des cuenta de ello, la música (si es buena) siempre te da pistas de lo que está pasando y de lo que va a pasar.

¿Puedes oír los tiros? El tipo se mueve como si se estuviera partiendo de risa... ▽



¿Y los efectos de sonido?
Piensa en *GoldenEye*. Desde el ruido sordo de una Walther PPK hasta el soberbio *clinc* de un recambio que pone un guardia, todo lo que se oye en el juego de Rare es magnífico. Los efectos de sonido confirman lo que se ve en la pantalla. Disparas y lo oyes. Si chocas con tu coche en *Multi Racing Championship* oirás un *clunc* de lo más austero. En cambio, los mejores juegos te brindan mucho más que eso: un mundo envolvente lleno de sonidos que te arropan y a los que vale la pena estar atento.





◁ La música es más importante en Mario de lo que puedas imaginar.



La música de Yoshi's Story es tal vez la mejor de todos los juegos de Nintendo. ▷

GO! GO!

TECNOLOGIA

Técnicamente intachables...
Blast Corps, GoldenEye, ISS64, Lylat Wars, Mario 64, Madden 64, Mario Kart 64, Turok, Wave Race 64
¿Tecnología? Una rueda cuadrada, por ejemplo...
Wheel of Fortune, Susume Taisen Puzzle Dama, Pachinko World 64 y cualquier cosa que se parezca a Mortal Kombat

¿Tiene que ser original un juego para ser bueno?
No, pero la originalidad no sobra hoy en día y siempre es bienvenida. Los que tuviéseis un Commodore 64 recordaréis con agrado *Paradroid, Elite, Dropzone, The Sentinel* y muchos otros. Cada juego era distinto del resto. En la actualidad, el impulso innovador de los diseñadores se ve superado por la tentación de producir juegos sencillos que sigan una fórmula contrastada. Del mismo modo que los catálogos para 16 bits estaban atestados de clones de *Mario* y *Sonic*, los *beat 'em ups* y los juegos de carreras han tomado por asalto las consolas de nueva generación.

Es decir, que más vale no esperar originalidad en un juego...
Más bien, pero hay que tener presente que el progreso es algo que ocurre muy poco a poco. En (casi) cada juego que sale podemos encontrar algún toque original que es rápidamente asumido por todos los desarrolladores. Los francotiradores eran una novedad en *GoldenEye* (que se pudo ver casi a la vez en *MDK* de Shiny Entertaninment para PC), pero dentro de nada los encontraremos en todo *shoot 'em up* que vea la luz.

De los 8 a los 64 bits. Mario ha hecho historia en todas las plataformas

Claro. Es que GoldenEye es en sí mismo una idea original...
Pues... no. Ha tenido todo el éxito del mundo –el que se merece–, pero es un refrito de varios géneros con un aire nuevo destinado a triunfar. Antes de su lanzamiento, su género estaba lleno de temas fantasiosos y de ciencia ficción. El uso de un decorado «moderno» y de personajes reconocibles fue la novedad. Con la Nintendo 64 tenemos suerte porque hay bastantes innovaciones. *Blast Corps*, de *Rare*, es un producto muy novedoso. *Mario 64* también es sorprendente y rompe con los esquemas de los juegos de plataformas. Sin embargo, para qué engañarnos, la mayoría de los mejores juegos N64 son nuevas versiones o actualizaciones. Nada que objetar al respecto.

"El impulso innovador de los diseñadores se ve superado por la tentación de producir juegos sencillos que sigan una fórmula contrastada."

Entonces, ¿cuál es el mínimo exigible de tecnología para que un juego sea bueno?
Esta pregunta sí es difícil de contestar. La respuesta tendría que ser: «un juego ha de aprovechar toda la tecnología a su disposición». *Diddy Kong Racing* o *Mario Kart 64* son dos juegos excelentes, pero si preguntas a cualquier consolero, te dirá que *DKR* es un poco flojo en el modo multijugador y que *MK64* decepciona un poco en el modo individual. El título perfecto sería el que despuntase en todos su modos, pero eso es prácticamente imposible que ocurra. Los desarrolladores priman el perfeccionamiento de unos aspectos en detrimento de otros y no siempre aciertan en sus elecciones.

Con Blast Corps, *Rare nos mostró su categoría como compañía de desarrollo.*

¡Nada de niebla! ¡Qué maravilla! Te adelantamos que en la próxima entrega de Turok no habrá tanta visibilidad.

¿Te imaginas lo difícil que es conseguir estos efectos de olas? ¿Sí? Pues es más difícil aún.

TECNOLOGIA

DURABILIDAD

Y duran y duran y duran y duran ... y duran ... y duran...
Diddy Kong Racing, Duke Nukem 64, GoldenEye, ISS64, Mario Kart 64, Mario 64
Los que duran menos que un caramelo en la puerta de un colegio...
Clayfighter 63 1/3, Cruis'n USA, Nagano Winter Olympics, MK Mythologies: Sub Zero

¿Qué da durabilidad a un juego?

Los detalles, la profundidad y montones de secretos. En la máquinas de 16 bits, una vez acabados, la mayoría de los juegos ofrecían poco más que un texto mal escrito y, si tenías suerte, una foto y una cancioncilla. Un buen día, una compañía decidió que tenía que haber una recompensa más atractiva para los jugadores triunfantes. ¿Y qué compañía era? Nintendo.

Acaba *Zelda* y luego puedes volver a recoger todos los corazoncitos. Llegas al fin de *Super Metroid* y siempre tienes la certeza de que te has dejado unos cuantos secretos y un puñado de pantallas. Y así con todos. No obstante, los juegos de N64 están llevando la incorporación de elementos «extra» y de secretos al límite. Esto se aprecia, por ejemplo, en *Diddy Kong Racing* (atiborrado de sorpresas ocultas) o en *GoldenEye* (con su apabullante menú de trucos y un sinfín de detalles suplementarios).

Estas mejoras en los títulos ya no son opcionales: para ser grande tienes que incluirlas. Lo que hay que tener en cuenta es que estos añadidos no deben mermar la calidad del juego «principal». No hay nada más frustrante que acabarse un buen juego en unos pocos días. Puedes ver casi todo *Yoshi's Story* en un día, por mucho que debas hacer frente a la laboriosa recolección de frutas y a su intrincado sistema de puntos.

◁ Pilotwings, *un juego lleno de desafíos.*

△ *Al contrario que* Aero Gauge, *que es emocionante como una carta de ajuste.*




▽ 1080°. *Dificilillo, pero valdrá la pena, ya lo verás.*

Es decir, que la durabilidad depende de la dificultad y de los premios...

Ni hablar. La manera más fácil de alargar la vida de un juego es... INCLUIR UN MODO DOS JUGADORES. Así de fácil. Es tan importante el modo multijugador que todo juego que quiera aspirar a la inmortalidad tiene que incluirlo. Se ha especulado con que *Mario DD* tendrá un modo dos jugadores con la pantalla dividida y que Mario y Luigi trabajarán juntos. *Turok 2* también tendrá su modo multijugador, en teoría. ¿Podemos pedir algo más?

> *"Los juegos de N64 están llevando la incorporación de elementos «extra» y de secretos al límite."*

¿Qué más influye en la durabilidad?

La libertad, como en *Mario 64*. Déjanos poner un ejemplo que podría sonar a herejía: ¿te aburres buscando estrellitas doradas en *Mario*? Pues te dedicas a juguetear por sus verdes prados o a darte un chapuzón. Si tienes más de diez estrellas hasta puedes darte una vueltecita por los aires. ¿Quién necesita *Pilotwings*?

Mientras que algunos juegos son rígidos como el acero, hay otros que dejan que el jugador se mueva a su aire, que haga lo que le apetezca. Estos últimos son los mejores. *Pilotwings 64* y *Mario Kart 64* ofrecen, además, la posibilidad de explorar. En el extremo opuesto hallamos *MK Mythologies*, donde te mueves como un cangrejo y te caes hasta matarte.



Estamos ahora más cerca de saber qué hace que un juego sea tan bueno o tan malo? Quién sabe. Y parecía sencillo...

Precisamente porque parecía sencillo y no lo es, no podemos acabar diciendo que «esto» o «aquello» es lo que explica que *GoldenEye* sea un juego genial. Podemos aventurar conjeturas, hipótesis... Es decir, lo que hemos hecho en estas páginas. Hemos intentado –utilizando el habitual cuadro de puntuación– mostrarte qué es lo que más se valora de un juego y aclarar un poco el porqué de las calificaciones. Esperamos haberte ayudado en algo. Como siempre, el problema es que para gustos no hay disputas y que cada cual opina lo que quiere acerca de cualquier cosa. Por eso, nunca estaremos todos de acuerdo en nada y jamás sabremos qué ingrediente secreto contienen los mejores juegos. Si nos enteramos lo vendemos al mejor postor y nos vamos todos con Curro. N



◁ *Todos suspiramos por Zelda. ¿Por qué nos hacen sufrir tanto en Nintendo?*

CONCURSO NBA COURTSIDE

JUEGA CON...



Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE 10 CARTUCHOS DE *NBA COURTSIDE*. RESPONDE CORRECTAMENTE A NUESTRAS PREGUNTAS, RELLENA EL CUPÓN ADJUNTO Y ENVÍALO A: CONCURSO *NBA COURTSIDE, MAGAZINE 64*, PASEO SAN GERVASIO, 16-20, ESC. A ENTLO. 2ª, 08022 BARCELONA ANTES DEL PRÓXIMO 1 DE SEPTIEMBRE

A- ¿CÓMO SE LLAMA EL COMENTARISTA DE NBA COURTSIDE?

B- ¿DE QUIÉN ES HIJO EL JUGADOR QUE DA NOMBRE AL JUEGO?

CUPÓN

RESPUESTAS:...

....

NOMBRE:...

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN:...

CÓDIGO POSTAL:...

PAÍS:...

TELÉFONO: ....

LAS BASES DEL CONCURSO

1. PUEDE PARTICIPAR CUALQUIER LECTOR QUE NO TENGA VINCULACIÓN ALGUNA, DIRECTA O INDIRECTA, CON CUALQUIER TRABAJADOR O COLABORADOR DE ESTA EDITORIAL.
2. NO EXISTEN PREMIOS EN METÁLICO ALTERNATIVOS.
3. LAS RESPUESTAS DEBEN RECIBIRSE EN LAS OFICINAS DE MC EDICIONES S.A. EN EL PLAZO INDICADO. NO SE ACEPTARÁN RECLAMACIONES POR PÉRDIDAS DE CORREOS. SÓLO SE ACEPTARÁ UN CUPÓN POR LECTOR.
4. EL NOMBRE DE LOS GANADORES SERÁ PUBLICADO EN PRÓXIMAS EDICIONES DE LA REVISTA.
5. LA DECISIÓN DE LOS JUECES SERÁ INAPELABLE.
6. LA PARTICIPACIÓN EN ESTOS CONCURSOS IMPLICA LA ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS ANTERIORES.

GANADORES DEL CONCURSO TETRISPHERE

FRANCESC ALBÓ NAVARRO (GIRONA)
JOSEP ANDREU ROLDÁN (VALENCIA)
JUAN RAMÓN DÍAZ CRESPO (MADRID)
LUCAS GÁLVEZ GARRIDO (BALEARES)
EDUARDO GARCÍA SIERRA (CIUDAD REAL)
ANTONIO MIGUEL LINDE GUTIERREZ (ALICANTE)
OSCAR NIETO RUIZ (BARCELONA)
JOSÉ LUIS PARREÑO LARA (BARCELONA)
PABLO JOSÉ POSTIGO GARCÍA (SANTANDER)
ANDRÉS RAYA SABRIDO (MADRID)

RESPUESTAS CORRECTAS:
A/ ALEXY PAJITNOV
B/ 7. GEAR, WHEELS, GYRO, STOMP, TURBINE, JAK Y ROCKET.

1998 • AÑO X • Nº 118 • PVP 450 Ptas MC

INTERFILMS

PRESS

Los DESNUDOS de DiCAPRIO

Leyendas

¡YA A LA VENTA!

Eduardo NORIEGA

"Me gusta probar de todo"

Las mejores carátulas de TV

DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

ENTIÉNDEME

El nombre del juego — El distribuidor — El desarrollador — Un resumen de nuestro análisis — Trucos y consejos para sacar el máximo provecho del juego — La puntuación — El número en el que fue analizado — Cuánto vale

ADIVINA QUIÉN SOY

CALABAZA/HELLO! WEEN	0000	64	0 ● 1%

No te pases noches enteras buscando: en nuestro *Directorio* te proporcionamos una breve reseña y los datos imprescindibles sobre los títulos de N64 editados en España. Cada mes actualizaremos los precios y revisaremos las puntuaciones, que subirán, se mantendrán o caerán dependiendo de la calidad de los nuevos cartuchos que vayamos examinando. El símbolo IH (Invitados de Honor) acompaña a aquellos juegos cuyo lanzamiento tuvo lugar con anterioridad al nacimiento de *Magazine 64* y que no han aparecido en la sección *Análisis*.

● Toma el cartucho y tíralo por la ventana sin dilación.

BUST-A-MOVE 2

64 STAR GAME

NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM	9.990	64	7 ● 85%

Arcade hasta la médula. Aunque se trata de un puzzles en 2-D, su acción frenética y su mecánica de juego son irresistibles. El sistema de control completo está concentrado en el stick y el botón A, por lo que no tardarás ni dos minutos en aprender a jugar. La opción para dos jugadores es divertidísima, al igual que la posibilidad de retar a la CPU. Y si lo que quieres es un título largo, con el modo Historia tienes para rato.

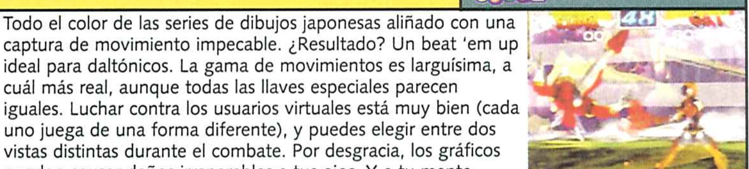


● Aprende a jugar con el D-pad (la cruceta digital) y apuntarás con mayor precisión.

DUAL HEROES

SPACO/HUDSON SOFT	9.900	64	7 ● 65%

Todo el color de las series de dibujos japonesas aliñado con una captura de movimiento impecable. ¿Resultado? Un beat 'em up ideal para daltónicos. La gama de movimientos es larguísima, a cuál más real, aunque todas las llaves especiales parecen iguales. Luchar contra los usuarios virtuales está muy bien (cada uno juega de una forma diferente), y puedes elegir entre dos vistas distintas durante el combate. Por desgracia, los gráficos pueden causar daños irreparables a tus ojos. Y a tu mente.



● Desactiva las barreras del ring y aprende a tirar a tu rival fuera de aquél con un sólo golpe.

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98

ELECTRONIC ARTS	12.990	64	7 ● 85%

Se parece a FIFA, funciona como FIFA y arrastra los mismos defectos que FIFA: RM. Divertido y con licencia del Mundial de Francia 98..., pero no ofrece nada nuevo. La cámara no se mueve con la misma suavidad que la de ISS64, y el lapso de tiempo que pasa desde el momento en que pulsas el botón hasta que el personaje reacciona nos pone —una vez más— de los nervios.



● Aumenta un poco la «velocidad del juego» para que tus deportistas respondan como es debido a los controles. ¡Mucho mejor!

DUKE NUKEM 64



NEW SOFTWARE CENTER/GTI	13.990	64	2 ● 85%

El *shoot 'em up* legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64. Cantidades industriales de sangre y vísceras, violencia malsana, dolor... Lástima que Nintendo haya censurado ciertas escenas subiditas de tono en la conversión (precisamente, las que habían hecho tan famoso a *Duke*). Aun así, no deja de ser una auténtica gozada. ¿Tu hermana pequeña es repelente y no te dejan suicidarla? Desahógate.



● Recuerda que no ya no puedes disparar contra las damiselas descocadas. Para liberarlas, usa el botón Abrir (por defecto, el botón lateral derecho).

DIDDY KONG RACING



NINTENDO/RARE	8.990	64	2 ● 90%

Un juego que ya encabeza la lista de favoritos de muchos usuarios de N64. *Diddy Kong Racing* es el primer título de aventuras y carreras, todo en uno. Disfruta con sus escenarios enormes, sus gráficos impecables, sus jefes al final de pantalla y un desfile inacabable de personajes. Es tremendamente divertido, muy largo y ofrece la posibilidad de jugar cuatro personas a la vez sin ralentizarse en absoluto. Imprescindible.



● Para conseguir una salida súper rápida, espera a que la señal «Get Ready» aparezca. Cuando ésta se esfume, aprieta el acelerador, justo antes de «Go!». No es fácil.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98



ELECTRONIC ARTS		64	1 ● 93%

¿Quién lo hubiera pensado? Nacido para borrar *FIFA 64* de la memoria colectiva, el nuevo y mejorado *FIFA* introduce la clase de juego de pases fluidos que hicieron de *ISS 64* algo grande. Aunque no ensombrece en absoluto al título de Konami, su repertorio de equipos internacionales con jugadores fácilmente identificables magnifican su atractivo. Prevemos que es el anticipo de un *FIFA '99* formidable.



● Prueba a usar el voleo alto (Arriba-C) para buscar jugadores delante de ti. Es más seguro que los pases rasos, puesto que evitas los marcajes.

FIGHTERS DESTINY



INFOGRAMES/IMAGINEER 11.990  3 ● 85%

Uno de los mejores juegos de lucha en cualquier plataforma. Aunque carece de las texturas y la profusión de detalles gráficos de *Mace*, *FD* goza de una animación inmejorable. Los modos de juego son numerosísimos, y la lista de movimientos es casi interminable. Además, cuenta con un original sistema de «aprendizaje»: el juego presenta a un maestro que enseña nuevas técnicas y movimientos a los personajes. Los luchadores recordarán las lecciones aprendidas guardándolos en una tarjeta de memoria.



● Cuando te quedes colgado al borde del cuadrilátero, en lugar de subir espera a que tu adversario se aproxime y pulsa A + B. «Ring Out!»

LYLAT WARS



NINTENDO 10.990  1 ● 90%

96 megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Los 18 niveles y las diferentes rutas posibles son espectaculares. Si bien es cierto que tiene algunos defectillos, ninguno es demasiado relevante. Perfecto para jugar solo, perfecto para jugar con tres amiguetes... Gráficos geniales y una incomparable respuesta al Rumble Pak (incluido con el cartucho). Uno de los mejores títulos para tu consola.



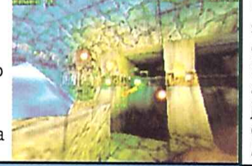
● Consigue medallas de oro en todos los niveles para el modo tanque y Expert con cuatro jugadores.

FORSAKEN 64



NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM 12.990 1 ● 94%

El shoot 'em up futurista de Acclaim es un cartucho imprescindible. Los gráficos están a la altura de N64 (algo muy poco común), y los enemigos se integran en el escenario con la misma maestría que los de GoldenEye. El ingente arsenal de armas, los 22 niveles y el altísimo grado de dificultad confieren a Forsaken una durabilidad tan larga como saludable. Sin hablar de su excelente modo multiplayer, en el que ¡puedes enfrentarte a tus amigos y a los jugadores de la CPU a la vez!



● Si superas un nivel en un tiempo récord y lo vuelves a jugar, la CPU te premiará con nuevos tramos antes inaccesibles.

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON



KONAMI 12.990 5 ● 95%

Un juego de rol y plataformas en 3-D ambientado en el Japón del siglo XVI y protagonizado por cuatro personajes con habilidades muy distintas. Puedes cambiar de protagonista en el momento que quieras (algo bastante inusual en este género), y cada uno cuenta con ciertas armas o herramientas específicas para determinados puntos del juego. Exploración, aventuras, enemigos, plataformas, gente con la que hablar, gráficos de lujo y una música excepcional, hacen de Mystical Ninja un cartucho imprescindible.



● Cuando quieras subir unas escaleras largas, pulsa repetidamente el botón de salto, y el muñeco aleteará con los brazos hasta llegar arriba.

GOLDENEYE 007



NINTENDO/RARE 8.990 1 ● 94%

Es nuestro juego preferido: goza de la mejor inteligencia artificial que se ha visto nunca, los enemigos son actores reales escaneados y poligonados (animados después con motion capture), los gráficos son impecables, las pantallas son enormes, el modo multijugador es fantástico... ¿Por qué no tiene un 100%? Por si le encuentras algún fallo que se nos ha escapado... Esperemos al nuevo 007 de Rare para adjudicar un 100%. Prudencia obliga.



● En Secret y 00 Agent, si disparas a los científicos... ¡Sorpresa! Éstos responden a la agresión con armas de fuego (peor sería una conferencia sobre antimateria).

NBA COURTSIDE



NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM 8.990  7 ● 92%

Un fantástico simulador con excelentes gráficos y jugable al 100%. Su abierta curva de dificultad te permite ganar varios partidos con poco más que un botón, por lo que puedes pasarlo bien desde el principio. Las caras reales de todos los jugadores de la NBA están escaneadas sobre los polígonos, y puedes acceder tanto a sus estadísticas como a las de sus equipos. La inteligencia artificial de los personajes de la CPU te dejará boquiabierto. Tan espectacular como divertido.



● Ve a la opción de «crear personajes» y edita unos cuantos «inútiles irreparables» para los equipos rivales.

GT 64



INFOGRAMES/GENKI/OCEAN 9.990 7 ● 86%

Si lo entendemos como «simulador de coches», está claro que se trata de un gran título. Sin embargo, como «juego de carreras»... la cosa cambia. Es lento, casi soporífero, más aún que su antecesor, MultiRacing Championship. Si bien el realismo en la conducción es alucinante, las tres pistas del juego se nos antojan insuficientes. Le faltan cosas muy importantes (como frames por segundo) y no hace buen uso de las prestaciones de la consola. Lástima que semejantes gráficos hayan terminado tan mal.



● Evita derrapar en las curvas abiertas para no perder tiempo: si lo haces bien, tú no notarás la diferencia, pero la CPU sí.

NBA PRO '98

KONAMI 13.400 4 ● 82%

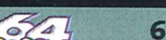
El simulador de baloncesto en 3-D que necesitaba N64. Las fotos de todos lo jugadores reales de la NBA se han escaneado y puesto sobre personajes poligonales animados mediante captura de movimiento. La variedad de técnicas que se pueden ejecutar en la cancha es fascinante, aunque su auténtico punto fuerte es el modo para varios jugadores. Sin embargo, algunas cámaras presentan serios problemas a la hora de seguir la acción, le falta sensación de tridimensionalidad y le sobran estadísticas.



● Para machacar, pulsa Z al entrar en el área de canasta y, justo antes de llegar al aro, suéltalo y pulsa B+»atrás» (con el stick analógico).

INT. SUPERSTAR SOCCER 64



KONAMI 8.990  1 ● 92%

Para muchos, el mejor juego de fútbol nunca habido. *ISS 64* es, sencillamente, una obra de arte. Tiene un aspecto maravilloso, pero si por algo sobresale de verdad es por su realismo. Puedes ejecutar las jugadas de pase más intrincadas para que el delantero marque el gol más glorioso.



● Como la vida misma. Un juego casi sin defecto alguno que sólo podría mejorar con la adición equipos reales.

QUAKE 64

NEW SOFTWARE CENTER/GT 8.990 6 ● 79%

Un *shoot 'em up* en primera persona increíblemente sangriento, frenético y divertido. Puede que nos hubiese gustado más si hubiese llegado antes... El modo *deathmatch*, lo mejor del juego original para PC, se reduce a una pantalla partida para dos jugadores simultáneos, y la omnipresencia del color marrón hace que todos los escenarios parezcan iguales. *GoldenEye* sigue siendo más aconsejable.



● Utiliza la onda expansiva de los misiles para llegar a lugares aparentemente inaccesibles (salta y, en el aire, dispara hacia el suelo).



GO! GO!





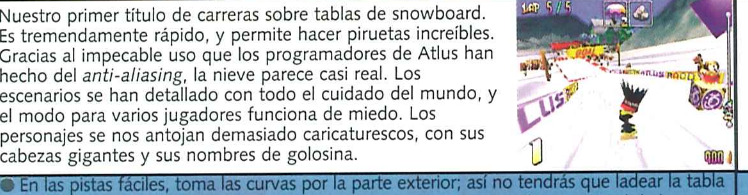
64 DIRECTORIO

SNOWBOARD KIDS



NINTENDO/ALTUS 8.990 | 4 ● 90%

Nuestro primer título de carreras sobre tablas de snowboard. Es tremendamente rápido, y permite hacer piruetas increíbles. Gracias al impecable uso que los programadores de Atlus han hecho del *anti-aliasing*, la nieve parece casi real. Los escenarios se han detallado con todo el cuidado del mundo, y el modo para varios jugadores funciona de miedo. Los personajes se nos antojan demasiado caricaturescos, con sus cabezas gigantes y sus nombres de golosina.



● En las pistas fáciles, toma las curvas por la parte exterior; así no tendrás que ladear la tabla y no perderás velocidad. En las difíciles, haz un giro muy cerrado y frena a mitad de la curva.

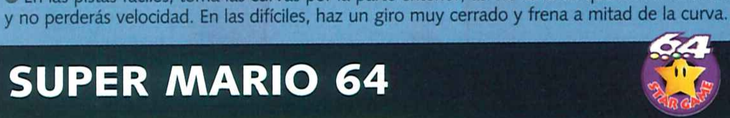
WETRIX

INFOGRAMES/OCEAN 8.990 | 6 ● 81%

Un excelente cartucho de puzzles en el que debes dominar los elementos (¡como un dios griego!). Tienes que edificar montañas y crear lagos en un recuadro de tierra. Del cielo caen bolas de fuego que evaporan parte del caudal de tus estanques, bombas que rompen tus muros y hacen que el agua caiga al vacío, hielos que congelan tus pantanos... Casi tan complicado como divertido.

● Haz un montículo de tierra en un lado de la pantalla y utilízalo para explosionar allí las bombas que puedan perjudicarte.

SUPER MARIO 64



NINTENDO 9.990 | 1 ● 96%

¿Qué se puede decir de *Super Mario 64* que no sepa todo el mundo? Condecorado en la E.C.T.S. como el mejor juego del año. Es el estandarte de N64, la mascota de Nintendo, el rey de reyes. Un cartucho casi infinito del que resulta imposible aburrirse. Escenarios interiores y exteriores enormes, modelados por completo en 3-D, con una calidad gráfica increíble y un respeto religioso al pad analógico. Insuperable... ¿*Super Mario 2*?



● Si tienes el juego hace poco, no le restes emoción utilizando atajos y trucos avanzados. ¡Ánimo, que 120 estrellas se encuentran en un plis-plas! «Encima recochineo.»

WCW VS NOW

KONAMI/T-HQ 8.990 | 6 ● 82%

El primer juego de wrestling para N64 (y esperemos que el último). Un cartucho largo, completo y variado, pero tiene poco que ver con los gustos de por aquí... Tipos duros con las caras pintarrajeadas y mallas de colores atizándose con todo lo que tienen a mano durante asaltos interminables. Divertido... si estás solo en una isla desierta con una N64 y no tienes otra cosa.

● Nunca ejecutes un golpe especial si tu Medidor de Espíritu no está de color rojo (aunque es mejor si parpadea la palabra «Special»).

TOP GEAR RALLY



SPACO/KEMCO  1 ● 86%

Sin lugar a dudas, el mejor título de carreras a tu alcance. Su suavidad es incomparable, la multitud de opciones le confieren una vida larguísima y su modo multijugador es soberbio. Aunque a primera vista parezca demasiado austero y algo incontrolable, es sólo cuestión de tiempo. No es el juego de coches definitivo, pero por ahora es el único que hace buen uso de todos los efectos gráficos de la 64.



● Completa las «temporadas» del juego y conseguirás (por ese orden) a Milk Truck, Helmet Car y Ball Car.

YOSHI'S STORY



NINTENDO 8.990  4 ● 86%

Un soberbio plataformas en 2-D. Aunque no tiene nada que hacer si lo comparamos con *Super Mario 64*, Yoshi es un tipo con personalidad propia... Bueno, seis tipos. La animación de los personajes está tan lograda que parecen poligonales, y los coloridos escenarios nos encantan. Además, el hecho de que Yoshi cuente con habilidades olfativas da una dimensión nueva al género. Simpático, larguísimo, divertido, muy analógico, completo, floreado y... retro.



● Los melones azul claro son especiales: cada uno que recojas te otorgará cien puntos extra en la puntuación final del nivel. Hay treinta escondidos en cada escenario.

TUROK: DINOSAUR HUNTER



NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM 9.990 | 1 ● 91%

Unos gráficos inimaginables hasta su aparición y que siguen convirtiendo en estatua de sal a quienes los miran. Cuando todos pensaban que no se podía sorprender con un género tan trillado, llegó *Turok* con su inmaculada violencia, unas 3-D más reales que nunca y jugabilidad suficiente para justificar por sí solo la compra de la consola. Se le reprocha cierto abuso de la niebla, pero *Turok* sin niebla no sería *Turok*.



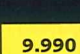
● Al borde de una plataforma, la pantalla se desplaza hacia abajo. Salta aquí para cubrir la máxima distancia.

BAKU BOMBERMAN

NINTENDO/HUDSON 8.990  1 ● 73%

El modo para un jugador no está mal. Donde falla es en la opción multijugador (el punto fuerte de sus antepasados). Meramente funcional.

BLAST CORPS

NINTENDO 9.990  1 ● 88%

Carreras a todo trapo, multitud de vehículos, muchas explosiones, escenarios totalmente interactivos... Apto para todos los públicos. Por desgracia, es bastante corto.

AEROFIGHTERS ASSAULT

KONAMI/PARADIGM 9.990 | 4 ● 77%

Si lo que buscas es un simulador de vuelo «realista», AA es lo único que encontrarás para N64... Pero no está a la altura de la consola.

CHAMALEON TWIST

INFOGRAMES/OCEAN 10.990 | 1 ● 70%

Ve por entornos 3-D con texturas algo simplonas dando lengüetazos cual camaleón locuelo. El modo para un jugador es poco adictivo, pero el de batalla es fabuloso.

AUTOMOBILI LAMBORGHINI

SPACO/TITUS 13.990 | 1 ● 67%

Modos de juego a porrillo, buenos gráficos y excelente opción multijugador, aunque falta sensación de velocidad. Los coches se conducen todos igual y son difíciles de controlar con el pad.

DARK RIFT

VIC TOKAI 8.990 | ● 81%

Gráficos excepcionales, pero algo pobre en jugabilidad: si no ejecutas la combinación de botones exacta el personaje no responde.

EXTREME G
NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM | 9.990 | 64 | 1 ● 87%

Rápido y espectacular. Tan sólo tiene tres defectos: los enemigos no cometen fallos, el grado de dificultad es excesivo y la niebla lo cubre todo.

HEXEN
NEW SOFTWARE CENTER/GTI | 12.990 | 64 | ● 69%

Clon de *Doom* con trasfondo medieval. Resultón, pero con píxels como castillos. La única novedad en su conversión a 64 bits es la pantalla dividida para 4 jugadores.

KILLER INSTINCT GOLD
NINTENDO/RARE | 9.990 | 64 | 1 ● 62%

Un *beat 'em up* legendario, pero a estas alturas bastante obsoleto. Tiene opciones muy interesantes y escenarios de exquisito mapeado. Los movimientos —muy *gore*— no

MACE
NSC/ATARI/MIDWAY | 12.990 | 64 | 1 ● 81%

Gráficos fabulosos y personajes con mucha personalidad. Fue mejor beat 'em up de N64 hasta que Fighters Destiny le arrebató la corona.

MADDEN 64
EA | 12.990 | 64 | 2 ● 92%

Como todos los Madden, se trata de un excepcional simulador de fútbol... americano. Aun así no tiene desperdicio. Muy recomendable.

MARIO KART
NINTENDO | 9.990 | 64 | 1 ● 91%

Como todos los juegos de Nintendo, Mario Kart 64 ofrece jugabilidad y durabilidad en cantidades industriales. Divertido, colorista, preciso y rápido. Un clásico.

MISCHIEF MAKERS
NINTENDO/TREASURE | 8.990 | 64 | ● 90%

El plataformas más excéntrico de la historia. Sus coloridos gráficos en 2-D, su enorme jugabilidad y ese pequeño toque de rol... ¡Nos encanta!

MORTAL KOMBAT TRILOGY
NEW SOFTWARE CENTER | 14.990 | 64 | 1 ● 34%

Arcades, SNES, Mega Drive, PlayStation... *MKT* ha pasado por todos los soportes habidos... ¿y por haber? No pasaría a la 2ª ronda en un torneo de *beat' em up* para N64.

MULTIRACING CHAMPIONSHIP
INFOGRAMES/OCEAN | 13.990 | 64 | 1 ● 71%

Un juego de carreras al más puro estilo arcade: rápido y detallado pero muy corto. El modo para dos jugadores es fantástico, pero los polígonos se notan demasiado.

NAGANO WINTER OLIMPYCS '98
KONAMI | 13.400 | 64 | 3 ● 60%

Bien presentado y gráficamente correcto, pero da poco protagonismo al jugador. Los controles son pobres y la mitad de los deportes son poco jugables.

NBA HANGTIME
NEW SOFTWARE CENTER | 13.990 | 64 | ● 75%

Superado por NBA Pro y, más tarde, aplastado por NBA Courtside, el pionero del baloncesto en los 64 bits ya no es más que un lejano recuerdo.

NFL QUARTERBACK CLUB '98
NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM | 13.990 | 64 | ● 89%

Excelente si te gusta el fútbol americano, aunque su control es demasiado complejo al principio. Mejor simulador que Madden 64, pero menos divertido.

NHL BREAKAWAY '98
NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM | 12.990 | 64 | 4 ● 84%

Suave, rápido y con interesantes toques de estrategia, aunque gráficamente no llega al nivel de Olympic Hockey 98 y Wayne Gretzky's 3D Hockey '98.

PILOTWINGS 64
NINTENDO | 9.990 | 64 | 1 ● 89%

Todo un clásico de N64. El simulador de vuelo más raro, suave y original de cuantos se han visto. ¡Y muy divertido!

SAN FRANCISCO RUSH
NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM | 14.990 | 64 | 2 ● 87%

La infinidad de tramos secretos, ítems y saltos te harán dudar entre si es un juego de carreras o un... ¿plataformas? Muy raro.

SHADOWS OF EMPIRE
NINTENDO/LUCASARTS | 10.990 | 64 | ● 78%

Cada pantalla es un juego completamente diferente, aunque por desgracia la mitad de ellos son insoportables... Vale, también hay niveles fantásticos, es verdad.

TETRISPHERE
NINTENDO/H2O | 8.990 | 64 | 4 ● 73%

Estuvo bien mientras duró... pero *Wetrix* es más divertido. Deshacer una a una las capas de una «cebolla poligonal futurista» resulta demasiado complicado.

WAVE RACE 64
NINTENDO | 9.990 | 64 | 1 ● 90%

Nuestras carreras acuáticas son la envidia de todas las consolas. ¡Hasta Konami lo ha clonado en versión arcade! No puede faltar en tu colección.

WAR GODS
NEW SOFTWARE CENTER/MIDWAY | 14.990 | 64 | 1 ● 46%

Se parece demasiado a *MKT*. Gráficos mediocres, un sistema de lucha anticuado, movimientos antinaturales, combos imposibles, personajes sin chispa...

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY
NEW SOFTWARE CENTER/GTI | 8.990 | 64 | ● 75%

Un juego de hockey. No hay más comentarios... Bueeeno: es muy divertido, especialmente por su modo multijugador. ¿Vale? Pues no hay más comentarios.

¡Suscríbete!

a Magazine 64 y participa en el sorteo de 5 cartuchos de

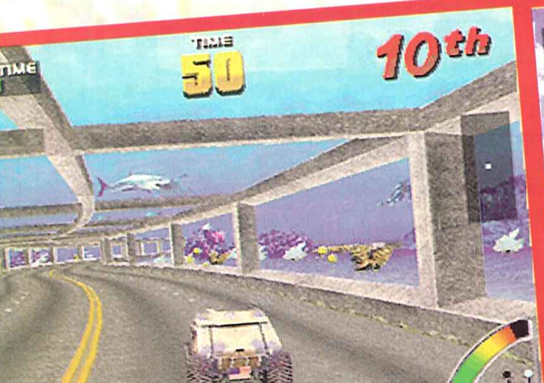
CRUIS'N WORLD

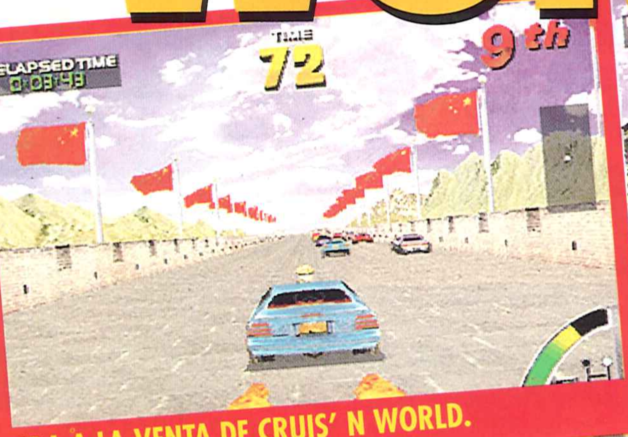
Ganadores de 1 cartucho de Yoshi's Story

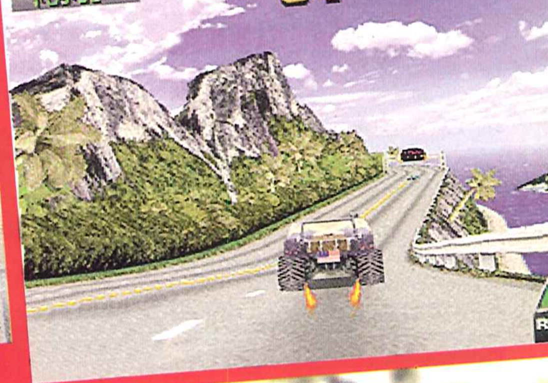
Carles Algui Santiago (Manresa)
Fernando Gutiérrez del Arroyo (Madrid)
Santiago Lema Aguiar (A Coruña)
Carlos Moyano Álvarez (Salamanca)
Andreu Navarro Segarro (Barcelona)

Ganadores de 1 cartucho de Snowboard Kids

Fernando Espinosa Moreira (Madrid)
David Jiménez Carballo (Almería)
Ignacio Ramírez (Madrid)







ENVÍO DE LOS PREMIOS SUJETO A LA SALIDA A LA VENTA DE CRUIS' N WORLD.

Sorteo el 19 de agosto de 1998

(Los cupones recibidos después de esa fecha participarán en la promoción de suscripción de nuestro próximo número.)

Deseo suscribirme a *Magazine 64* por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente.
Europa: 5.525 ptas. Resto del mundo: 7.325 ptas.

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



Ediciones, S.A.
C/ Monestir, 23
08034 BARCELONA
Tel: (93) 280 43 44
Fax: (93) 280 39 74

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono: ....
Forma de pago ....

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

❑ Tarjeta de crédito.

❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)

N.° ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....
Calle: .... N.°: ....
Población: .... C.P.: .... Provincia: ....

N.° ❑❑❑❑ (clave del banco) ❑❑❑❑ ❑❑ (clave y n° de control de la sucursal) ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

.... a .... de .... de 199 .....
(población) (fecha) (mes) (año)

Y EL MES QUE VIENE... Nº 9



LA NUEVA ERA DE LOS JUEGOS

Se avecina una revolución que cambiará nuestra manera de entender y consumir el software de entretenimiento. Gracias a nuestro reportaje de investigación no te pillará desprevenido.



Analizamos a fondo:
BANJO-KAZOOIE
ROBOTRON
IGGY'S RECKIN' BALLS

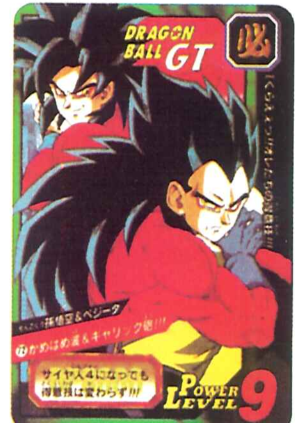
PROFESIONES CON FUTURO

¿Te gustaría trabajar en la industria de los videojuegos? Te explicamos qué hacen y cuánto ganan los que han hecho de su pasión un oficio.

ÚLTIMAS NOTICIAS SOBRE PERFECT DARK Y JET FORCE GEMINI

¡Y MUCHO MÁS!

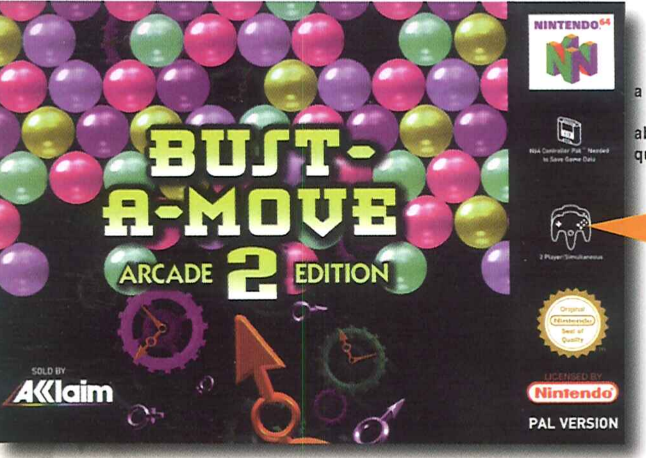
GUÍA DE COMPRAS 64




GRUPO
M·G·K
INTERNATIONAL
PLAZA MIGUEL HERNÁNDEZ, 2 - APARTADO CORREOS 390
03180 TORREVIEJA (ALICANTE)
TELÉFONO: 965 71 80 79
FAX: 965 70 38 35
~ ENTREGAS POR SEUR 24 HORAS ~
¡ NO BUSQUES MAS !
M·G·K
TIENE TODAS LAS ULTIMAS NOVEDADES
AL MEJOR PRECIO
PARTICULAR O TIENDA:
¿ PORQUÉ LLAMAR A OTROS SITIOS ?
EN M.G.K ENCONTRARÁS
UNA GRAN VARIEDAD DE
JUEGOS + CONSOLAS + ACCESORIOS
PlayStation NINTENDO64
GAME BOY SEGA SATURN PC
PlayStation
BATMAN & ROBIN
MISSION: IMPOSSIBLE
PROFESIONAL / PROYECTO DE APERTURA
¡ RAPIDO ! ~ UNETE A NUESTRA RED Y APROVÉCHATE DE MUCHÍSIMAS VENTAJAS.
LLÁMANOS Y TE INFORMAREMOS DE TODOS NUESTROS SERVICIOS.
ULTIMAS NOVEDADES M·G·K
RUMBLE~PACK PLAYSTATION
PISTOLA
CON VIBRACION, COMPATIBLE CON
SEGA SATURN, PSX Y NAMCO
VISITE NUESTRO HOMEPAGE ~ WWW.MGK.ES
TIENDAS
DISTRIBUIDORES
M·G·K
BALEARES
MAHON MENORCA: C/. OBISPO SEVERO, 15
TEL. 971 36 63 72
IBIZA: C/. VÍA PÚNICA, 5 ~ TEL 971 39 91 01
BARCELONA
C/. NICARÁGUA, 57-59 ~ TEL. 934 10 55 95
C/. BEGUR, 38 ~ TEL. 934 31 62 34
GRAN VÍA, 1087 ~ TEL. 932 78 23 87
BERNARD METGE, 6-8 ~ TEL. 932 78 07 69
SENTMENAT: C/. JOANOT MARTORELL, 14
TEL 937 15 05 68
BILBAO
BARRIO SANTUTXU
C/. PARTICULAR DE ALLENDE, 10
TEL. 944 73 31 41
CASCO VIEJO: C/. BELOSTIKALLE, 18
TEL. 944 15 56 42
BLANES
C/. HORTA D'EN CREUS, 40 ~ TEL. 972 35 24 84
GRANADA
CONCHA ESPINA, 16 ~ TEL. 958 12 80 21
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
ARGUINEGUIN: C/. ANGEL GUIMERAL, 3
TEL. 928 15 14 35
FUERTEVENTURA
PUERTO DE ROSARIO: C/. 23 DE MAYO, 89
TEL. 928 53 00 56
JAEN
PASEO DE LA ESTACIÓN, 24, PASAJE BAJO 3
LOCAL 15 ~ TEL. 970 06 91 25
LLEIDA
CORREGIDOR ESCOFET, 16 ~ TEL 973 22 10 64
LUGO
FOZ: C/. CURROS ENRIQUEZ, 10 ~ TEL 982 13 35 01
MADRID
DONOSO CORTÉS, 41 ~ TEL. 915 43 47 04
ALCALÁ DE HENARES:
C/. JUAN DE SOTO, 1 ~ TEL. 918 89 32 95
COLLADO VILLALBA:
ALCAZAR DE TOLEDO, 35 - LOCAL 1
TEL. 918 49 18 05
SAN SEBASTIAN
PASEO DE ERRONDO, 4 ~ TEL 943 46 23 63
SEVILLA
C/. SALINEROS, S/N ~ TEL. 954 95 00 33
VALENCIA
C/. MAESTRO GOZALBO, 11
TEL. 963 74 37 92 / 963 55 24 68
VIZCAYA
SANTURCE: C/. DE LA PORTALADA, 2
TEL. 944 83 27 16

Estos son algunos de los mejores juegos para tu N64 ...





BUST-A-MOVE 2 ™ es un juego ultra intenso, súper adictivo y extra rápido al que te vas a enganchar sin remedio.

Cuando las bolas bajen, vas a necesitar unos reflejos muy rápidos y unos ojos bien abiertos para poder agrupar tres iguales y hacerlas estallar sin perder ni un segundo, !haz que estallen o te aplastarán¡



El auténtico campeonato Francia 98 incluye todos los jugadores, equipos, grupos y estadios. Los cánticos del público corresponden realmente a cada equipo.

Gana la Copa del Mundo y accede al modo Clásicos. Revive ocho de las mejores finales de la Copa del Mundo o cambia la Historia.

11.990



MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

KONAMI

PAL VERSION

Unete a Goemon y sus amigos, y lucha con ellos para salvar al Japón Antiguo de los malvados y de un grupo de extraños llamados Shoguns del Monte del melocotón.

Usa las extraordinarias habilidades de cada tipo mientras visitas ciudades, pregunta a los habitantes por pistas y compra artículos para facilitarte y resolver engaños y adivinanzas.

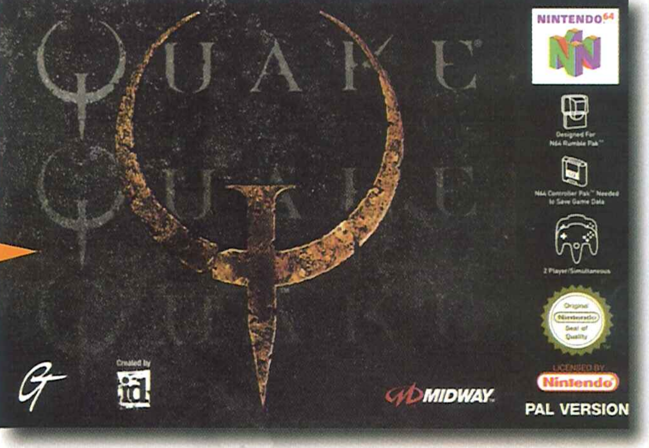
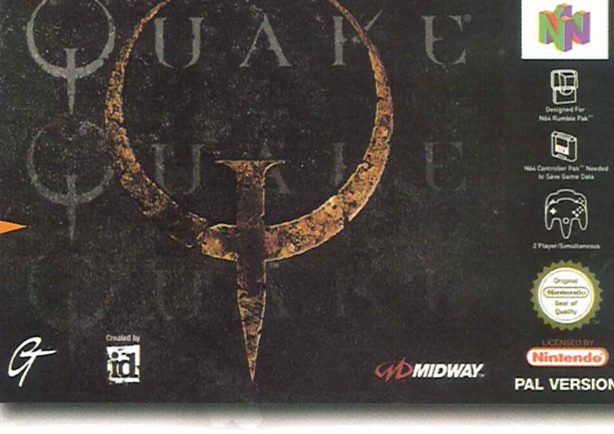
Ven y explora increibles entornos 3D de Goemon 64 en tu búsqueda para derrotar a esos locos y salvajes Alienígenas.



Una versión de frenética acción para N64. !Impresionante acción, gráficos expectaculares y efectos de sonido rompedores que te pondrán la piel de gallina¡.

Incorpora el furor característico de las partidas para un solo jugador, y el carácter sanguinario de las partidas de duelo más avanzadas para dos jugadores. Una combinación jamás creada en una consola de un escenario poligonal en 3D.

11.790

FORSAKEN

SOLD BY Acclaim

PAL VERSION

Un experimento fallido ha arrasado el sistema terrestre. Carente de atmósfera y bañado por la abrasadora radiación del sol, el planeta muerto ha sido clasificado condenado, es decir FORSAKEN.

Convertido en uno de los mercenarios galácticos más temidos invades el sistema muerto, apoderándote de los últimos vestigios de la Humanidad.

11.990

... y los precios también.

ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967505226

ALICANTE
PROXIMA APERTURA

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 956660553

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924555222

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 938942001

BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tl.: 938143899

CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972410934

HUELVA
Villanueva de los Castillejos, 1
21700 - Huelva

LLEIDA
Unio, 16
25002 - Lleida
Tlf.: 973264077

MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952822501

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968407146

SEVILLA
Plza. Bib - Rambla, 1
"Parque Alcosa"
41019 - Sevilla
Tlf.: 954673006

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 963334390

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 944478775

CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO, O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO...

967507269